Broj 41 9/08 BRAVO

OSVOJITE PSP, PLAYSTATION 2 i NINTENDO Wii

SCREENFUN

• CENA 60 DIN • 30 DEN •
• 1 CG EUR • 2 KM •

Povratak legende

Soulcalibur IV

Next-gen debi najznačajnijeg borilačkog serijala današnjice

Za egzibicioniste

Shaun White Snowboarding

Konačno snowboarding simulacija i na PC-u i to sa zlatnim momkom sa Olimpijade

Nije još kraj

Final Fantasy XIII

Square Enix tri godine glanca najnoviji dragulj u svojoj kruni zvanoj Final Fantasy

GAMES CONVENTION

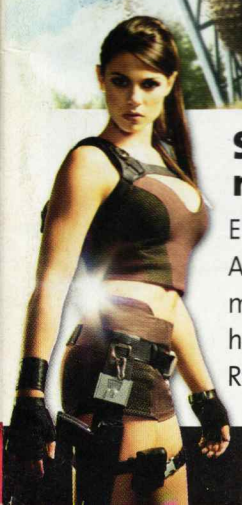
IZVEŠTAJ NA 20 STRANA

9 771451 992008 00041

COLOR PRESS GROUP

PURE

Uništavanje majke prirode nikada nije bilo ovako zabavno!



Sa Larom Croft na kauču

Ekskluzivni intervju sa Alison Carroll - novim modelom čuvene heroine iz Tomb Raider igara

FIFA 09 & PES 2009

Electronic Arts i Konami se, na radost svih igrača, ponovo bore za presto bez milosti!

Nove vožnje na testu

Gas do daske! Ne marimo za potrošnju! Vozili smo Ferrari Challenge, Flatout Ultimate Carnage i GTR Evolution

Mega poster: Sastavite Soulcalibur IV heroinu Ivy iz četiri dela

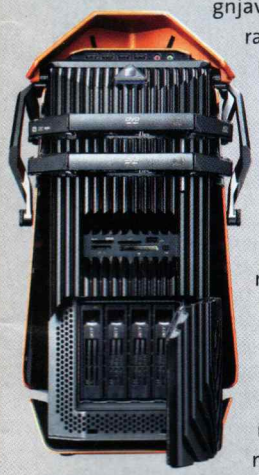
Platinum edition

COMPUTERLAND

Kumodraška 45, Beograd 011.309.95.95, 309.95.96,www.computerland.rs

Reč urednika

Zar je već prošlo leto? Nema više blejanja na plaži, bacanja mačaka u vodu, davljenja bližnjih i ostalih uobičajenih aktivnosti. Sve letnje šeme već su našle svoje jesenje varijante i šta vam drugo ostaje – nego da se vratite bazi. Ne, ne mislimo na porodicu, nego na ScreenFun. Jer mi vas potpuno razumemo za razliku od vaših ukućana! Evo zašto. Mi tačno znamo šta vama sada treba – nov kompjuter, naravno! Roditelji to ne kontaju, je l' da? Nova sezona video igara počinje, a vaša stara kanta nije sposobna ni da pokrene Tetris (dok u pozadini radi Crysis), a kako li će tek da se izbori sa svim naslovima predstavljenim na ovogodišnjem Games Conventionu?! E sad, najveći problem jeste kako ubediti matorce da kompjuter koji imate, nije dovoljno dobar i da je investicija od nekoliko stotina evra od pre godinu dana propala. Ništa lakše! Prodaćemo vam foru. Sigurno ste primetili da ste krenuli u školu. Ako niste, to je ono kada odeš u onu zgradu svaki dan i onda te oni tamo nešto gnjave i teraju te da još radiš i kod kuće. Užas? Pa, da, ali mora tako. Elem, pošto u svakom zlu ima nešto i dobro, tako i školu možete iskoristiti kao alibi za nabavljanje novog PC-ja. Pošto se roditelji veoma "pale" na školovanje, vi im recite da je profesor rekao da pored nabavke novih udžbenika, svaki đak mora imati i kompjuter sposoban da potera programe poslednje generacije koji su, eto, igrom slučaja, vrlo zahtevni pa da ne bilo zgoreg da novi član porodice postane upravo ganc novi PC. Ako ovo ne progutaju, recite im da ste na vestima videli da je ministar obrazovanja ponovio to isto. Svaki pravi roditelj sigurno se neće oglušiti o preporuku gospodina ministra. Kada se odvoje teško stečene parice za kupovinu, vi obrnite hardverašku stranu u ovom broju i izaberite jednu od tri ponuđene konfiguracije. Ako ne možete baš da nađete komponentu koju smo mi preporučili, nemojte odmah da nas zovete. Imamo mi i preča posla. Na primer, da ljuštimo banane sa Larom negde u prašumama Tajlanda.



Igor Conić

Dva poklon postera: Soulcalibur IV i Aion: The Tower of Eternity

DŽMMO
Osam besplatnih MMORPG-ova za sve koji su rekli "ne" pretplatama
str. 26

Special

4 **Games Convention 2008**
Posetili smo najveći sajam igara u Evropi

6 **Ekskluzivni intervju sa novom Larom Croft**
Proverili smo da li će Lara osvajati piramide u Visokom

16 **PlayStation 3 u ofanzivi**
Novotarije u Sonijevom taboru

26 **DŽMMO**
Osam besplatnih MMORPG-ova za sve koji su rekli "ne" pretplatama

Preview

po abecednom redu

5 Aion: The Tower of Eternity
22 Banjo Kazooie: Nuts & Bolts
10 FIFA 09 & PES 2009
24 Final Fantasy XIII
16 Heavy Rain
18 LittleBigPlanet
8 Prince of Persia
12 Pure
20 Shaun White Snowboarding
14 Tom Clancy's H.A.W.X.

Test

po abecednom redu

45 Ferrari Challenge
44 FlatOut: Ultimate Carnage
46 GTR Evolution
50 Legend: Hand of God
38 Soulcalibur IV
42 Space Siege
51 The Mummy: Tomb of Dragon Emperor
48 Too Human

Fun

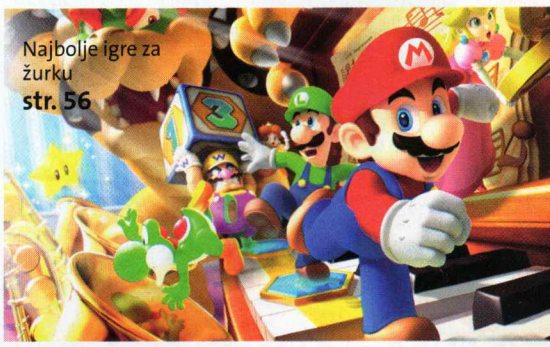
54 **Megaposter**
Prvi deo megapostera Ivy iz Soulcalibura IV

56 **Let's Have a Party!**
Prave igre za dobru žurku

60 **Svaštara**
Top-lista, Igre za pusto ostrvo, Surftipps

Hardware

52 **Brži od komšijinog**
Nova mašina za novu školsku godinu



Najbolje igre za žurku
str. 56

Još u ScreenFunu

30 **Vesti**
GTAIV za PC, novi Harry Potter, Spider-Man: Web of Shadows, Empire: Total War, Colonization

36 **PISMA**
Pismo meseca, poklanjamo Overlord i Grid igre

51 **Osvojite Nintendo Wii**
Malo truda i možete osvojiti ovo čudo

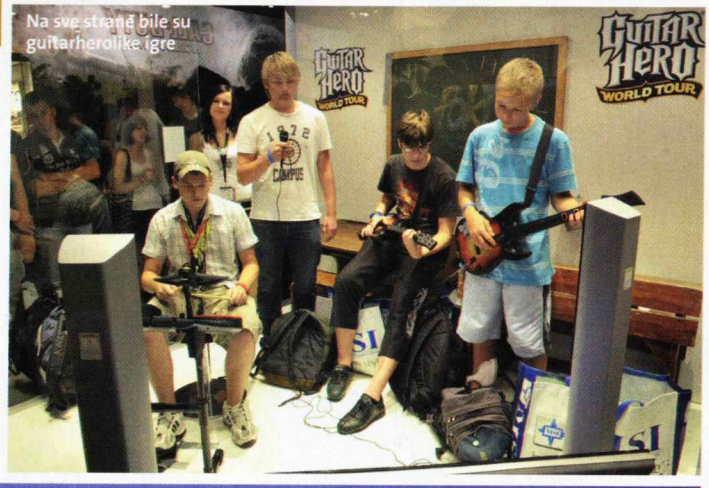
62 **Osvojite PS2 i PSP**
Choose your weapon!

GAMES CONVENTION

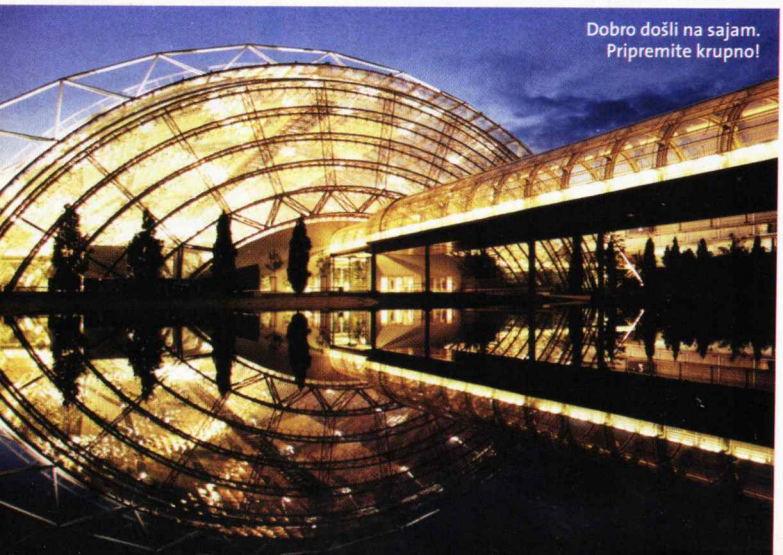
OD IGRAČA ZA IGRAČE

Da li je ovo poslednji Games Convention u Lajpcigu?

Hm, da pipnem?



Na sve strane bile su guitarheroilike igre



Dobro došli na sajam. Pripremite krupno!

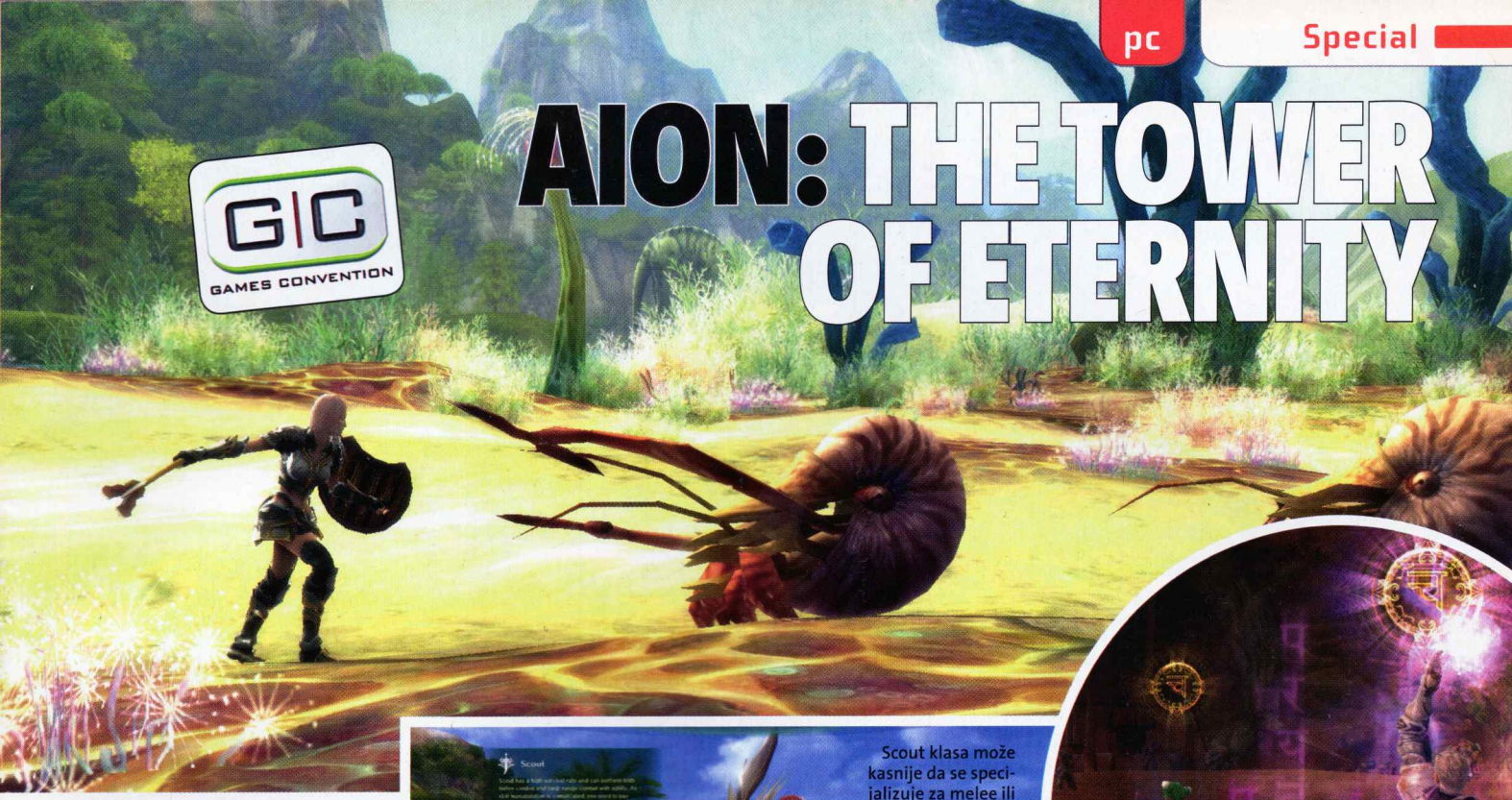
Games Convention 2008 ponovo je oborio rekord u poseti – 203.000 igrača zapljusnulo je hale sajma od 21. do 24. avgusta u Lajpcigu. Ipak, da li će to biti dovoljno da GC ostane u ovom bivšem istočnonemačkog gradiću ili se žurka seli u Keln? Sudeći po anketi u kojoj je preko 87% posetilaca izrazilo želju da sajam igara ostane u Lajpcigu i da im nije teško da putuju i preko 300 km da bi došli do njega, GC ostaje na svom mestu, međutim još se ne zna šta će reći industrija video igara, koja uvek ima poslednju reč. Bilo kako bilo, ovogodišnji GC opravdao je svoja očekivanja. Šljaštećih štandova, obnaženih devojaka i mnogo zabave bilo je u izobilju, ali ne i premijera. Sve što je najavljeno na E3 moglo se videti i na GC, s tim što su mnoge igre dosta uznapredovale, a neke od njih čak su mogle i da se odigraju. Svakako su najveću pažnju privukli naslovi kao što su LittleBigPlanet, FarCry 2, Call of Duty 5 kao i WoW: Wrath of the Lich King na čijem je štandu u trenutku objavljivanja novog trejlera bilo preko 5.000 ljudi! Ono što je veoma primetno jeste činjenica da su igre na temu Guitar Hero zastupljene, pa je tako teško naći halu u kojoj se ne svira gitara ili da se ne lupaju bubnjevi. Da li je Rock Band 2 dovoljno jak da uzdrma Guitar Hero franšizu, ostaje da vidimo. Imali smo priliku da konačno oprobamo Fallout 3 i to Vaultu koji je zaista klaustrofobičan. Igra izgleda fenomenalno, a stari feel&look i dalje je prisutan. Po izlasku sa prezentacije dobili smo Purified Water čisto da preživimo u kontaminiranom području.

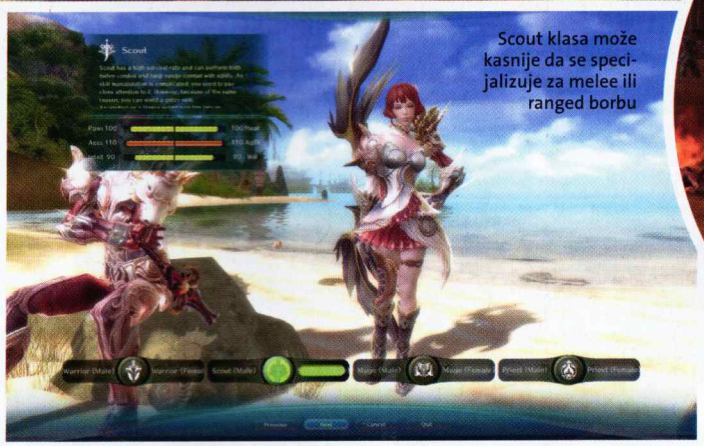
Izabrane su i najbolje igre na GC-u, pa je tako laskavu titulu najboljeg PC naslova odneo Spore a za Xbox 360 Mirror's Egde. Najbolja PSP igra Resistance: Retribution a PS3 naslov koji je osvojio najviše glasova izlagača je LittleBigPlanet. U Wii kategoriji pobedio je Skate It a za NDS najbolji je Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood. Za najbolju igru na mobilnom telefonu izabran je PES 2009, a u kategoriji online igara u ljutoj trci pobedio je Warhammer Online: Age of Reckoning. Na narednim stranicama predstavićemo vam igre koje su na nas ostavile najjači utisak tokom posete sajmu i za koje se nadamo da će opravdati očekivanja.

Zahvaljujemo se kompaniji Extreme CC iz Beograda koja je vodila redakciju ScreenFuna na Sajam igara u Lajpcig.

AION: THE TOWER OF ETERNITY

GAMES CONVENTION





Scout klasa može kasnije da se specijalizuje za melee ili ranged borbu

CryTek engine zaslužan je za fantastične vizuelne efekte i detaljne likove

Da li će se dve anđeoske rase ujediniti protiv zajedničkog neprijatelja ili je ovo kraj sveta Atreia?

Aion je poslednji u grupi od tri velika MMORPG naslova predviđena za ovu godinu (prva dva su Age of Conan i Warhammer: Age of Reckoning), koji imaju realne šanse da ugroze slavu World of Warcraft i preotmu mu deo kolača. Iza ovog naslova stoji razvojni tim već oproban u ovim vodama (City of Heroes, Guild Wars) tako da se od igre Aion mnogo očekuje.

Svet Atreia podeljen je na dva dela nakon događaja poznatog kao Epska kataklizma, s tim što su te dve sfere naseljene sa unutrašnje strane. Ove dve polovine povezuje spona nazvana Tower of Eternity, u čijoj je sredini neutralna teritorija Abyss. Svet naseljavaju tri rase: Elyos, Asmodians i Balaur. Rasa Elyos živi na donjoj sferi nazvanoj Elysium. S obzirom na to da su bili izloženi konstantnoj sunčevoj svetlosti u poslednjih 750 godina, Elyos su se pretvorili u prelep narod koji je i prijateljski nastrojen. Smatraju se blagoslovenima, zbog čega postaju čak i malo arogantni. Asmodians, sa druge strane, žive na gornjoj hemisferi Asmodae bez ijednog sunčevog zraka, što je rezultiralo potamnjivanjem njihove kože, a oči su im se prilagodile konstantnom stanju pomračine. Asmodians su hrabri, veoma lojalni i odani svojim saborcima, ali prema strancima nisu baš prijateljski raspoloženi. Balaur je treća rasa koja je pre mnogo godina zatvorena u Abyssu, ali su odnedavno uspeli da pronađu izlaz iz svog vekovnog zatvora i imaju samo jedan cilj, a to je da unište potomke onih koji su ih zatočili, odnosno pripadnike rasa Elyos i Asmodians.

Mora se priznati da ovaj detalj sa krilima veoma podseća na modnu reviju Victoria's Secret

Prilikom kreiranja igrača možete izabrati jednu od dve ponuđene rase, Elyos i Asmodians dok je rasa Balaur zajednički neprijatelj. Sledeći na red dolazi izbor jedne od četiri prilično standardne ponuđene klase, s tim što na određenom nivou možete odabrati jednu od dve uže specijalizacije. Moguće klase su: Warrior (Gladiator i Templar), Scout (Ranger i Assassin), Mage (Sorcerer i Spiritmaster) i Priest (Cleric i Chanter).

Nekoliko elemenata u ovoj igri definitivno bi trebalo da je izdvoji u odnosu na konkurenciju. Kao prvo, Aion koristi CryTek engine koja pokreće i impresivni Far Cry. Prelepi predeli ovog magičnog sveta u kombinaciji sa detaljno kreiranim likovima na kojima se vidi uticaj korejskog stila (sjajni oklopi ukrašeni gomilom detalja) trebalo bi da pruže poseban doživljaj prilikom igranja. Klimatski uslovi nisu primenjeni samo iz kozmetičkih razloga, već će imati uticaj i na gameplay. Primera radi, ako pada kiša, vaše vatrene magije imaće manji efekat, a vodene pojačan. Druga novina vezana je za same rase. Pošto se radi o nekoj vrsti anđeoskih rasa, imate mogućnost da, nakon što dostignete određeni nivo, razvijete krila i poletite. Letenje je donekle ograničeno na sferama, ali je zato u Abyssu skoro neophodno da biste preživeli. Posebno interesantne biće borbe u vazduhu. Ovaj element igre svakako donosi gomilu problema po pitanju balansa, potogovo PvP komponente, tako da zasad nije u potpunosti definisan, mada se spominje da će dužina leta biti vremenski ograničena verovatno uz objašnjenje da vam je potreban odmor i slično.

U svakom slučaju, na osnovu najava možemo reći da nas očekuje jedan prelepi MMORPG, a da li će uspeti da ostavi neki trag pored jake konkurencije na ovom polju, videćemo za koji mesec kada se igra pojavi.

Aion:The Tower of Eternity

ŽANR: MMORPG
IZDAVAČ: NCsoft
BROJ IGRAČA: M. Multiplayer TERMIN: kraj 2008. godine
PLATFORME: **PC** PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Aion je igra koja, po najavama, mnogo obećava, a pošto iza nje stoji iskusni razvojni studio, to predstavlja razlog više da poverujemo u većinu tih najava.

Tekst: Vladislav Herbut

Ekskluzivni intervju sa Allison Carol

Wetsuit

Naš omiljeni kostim u igri Tomb Raider Underworld biće ovaj wetsuit sa kojim će Lara istraživati dubine Mediterana. Drago nam je da i Allison voli ovaj kupaći pa ćemo možda uskoro imati prilike da je vidimo ovako obučenu. ;-)

GC GAMES CONVENTION

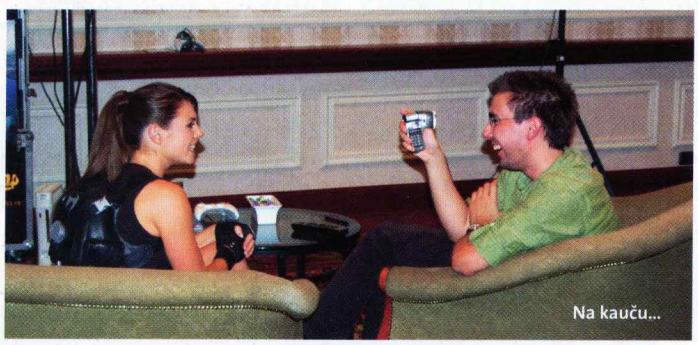
NOVA LARA CROFT

Otkrivamo za vas da li će poznata heroina posetiti piramide u Bosni!

Novo lice čuvene Lare Croft, glavne protagonistkinje igre Tomb Raider, izabrano je krajem jula. U pitanju je simpatiča Allison Carol (23), koja je radila kao recepcionerka, a sada grabi ka svetskoj slavi. Tokom GC sajma imali smo ekskluzivnu priliku da porazgovaramo sa njom u hotelu Marriott u centru Lajpciga.
Lara ulazi u sobu. Izgleda savršeno. Kao da je "sišla" sa monitora! Posle upoznavanja, dogovarali smo se gde ćemo da pravimo intervju. Upitala je: "Gde me želiš? Na kauču?". Hm, OK!

SF: Za početak, kako da te zovem, Alison ili Lara Kroft?
LC: Pošto sam već u takvom outfitu, možeš me zvati Lara.

SF: OK, Lara. Molim te, predstavi se čitaocima magazina Bravo ScreenFun.


Na kauču...

LC: Pozdrav čitaocima Bravo ScreenFuna! Zovem se Allison Carol i... u stvari, ja sam Lara Kroft!

SF: Kako si postala Lara?
LC: Pre godinu dana bila sam na audiciji. Bilo je na stotine i stotine devojaka tamo, pored mene. Neke su bile igračice, ali sam ja, očigledno, najbolje prošla. Sećam se da sam u nekoj vrlo maloj prostoriji morala pred svima da pokažem šta znam i umem. Posle prve audicije zvali su me ponovo. Bilo mi je prilično naporno, ali zato sam sad tu gde jesam.

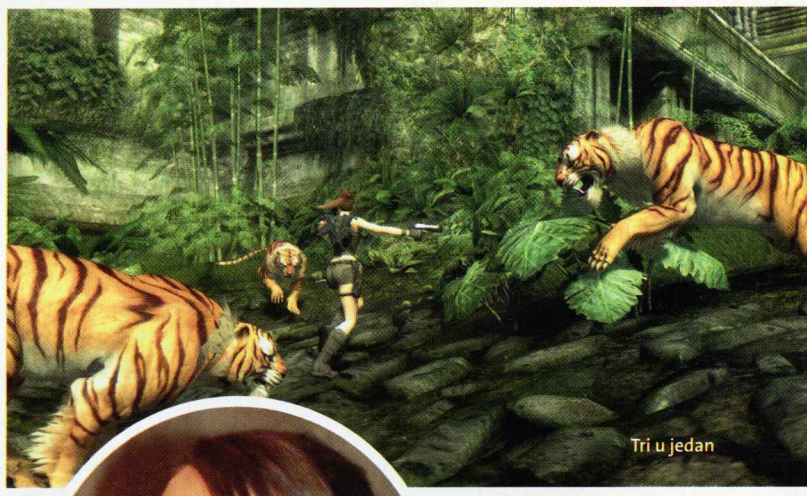
SF: Jesi li spremila nešto što ih je posebno impresioniralo?
LC: Radila sam sve što radi i Lara – salto, sve te gimnastičke zahvate... Morala sam potpuno da uđem u njen lik. Ona je uvek spremna za akciju, baš kao i ja, a to sam i pokazala na audiciji.

SF: Gde si naučila sve te akrobatske pokrete?
LC: Trenirala sam gimnastiku dvanaest godina, još kao mala. Zato sam tako gipka, a sada vežbam u teretani šest puta nedeljno, trčim mnogo i još uvek rado radim gimnastičke vežbe.

SF: To mora da je vrlo naporno.
LC: Jeste, ali ja to obožavam!

SF: Voliš li avanture?
LC: O, da! Obožavam ih! Volim scuba diving. Oduvek me je zanimalo kako izgleda taj svet dole pod vodom i zaista je fascinantan.

SF: A kako stojiš sa oružjem i pucanjem?
LC: Počeću uskoro da treniram streljaštvo. Moram da se unapredim na svim poljima da bismo unapredili i Laru!



Tri u jedan

Kako igra napreduje?

Tokom naše posete Lajpcigu, imali smo priliku i da odigramo nekoliko nivoa iz najnovije igre Tomb Raider: Underworld. Sudeći po prvim utiscima, očekuje nas zaista veliki hit jer je ekipa okupljena oko Crystal Dinamicsa uradila sjajan posao – i što se tiče gameplaya i što se tiče grafike. Lara je naučila niz novih poteza, pa će tako moći da pravi salto na gredi ili da puca sa merdevina. Takođe, moći će da se pomera dok je zakačena za uže ili da baca podignute predmete. Efekti vode dok Lara roni izgledaju spektakularno, a ništa lošije ne izgledaju ni predeli u tami kada Lara koristi svoj sonar da bi označila 3D mapu. Pitali smo autore koji će biti minimalni sistemski zahtevi i dobili odgovor da to još nije poznato, ali da je njihov cilj da Underworld može da se "potera" na konfiguraciji staroj tri godine.

SF: Imaš li pištolje kod sebe?
LC: Nemam! Radila sam salto unazad, pa su nekud odleteli. I sad nam trebaju novi pištolji.

SF: I, šta kažeš o podzemnom svetu i Mediteranu?
LC: Sve je to tako savršeno. Lara skače u kristalno čistu vodu, vidite mehuriće kako izlaze, snopovi svetlosti se vide kroz vodu... Sjajna avantura.

SF: Lara u novoj igri izgleda dru gačije. Sjajan joj je outfit, moram da primetim.
LC: Da, Lara je dobila novi kostim, i to je upravo ovaj koji ja trenutno imam na sebi. Takođe, ima i outfit za scuba diving. Uglavnom je u vrućim pantalonicama.

SF: Koji outfit se tebi najviše sviđa?
LC: Vruće pantalonice!

SF: Veoma si zauzeta na ovom sajmu?
LC: Jesam! Upoznala sam mnogo ljudi, izvodila svakakve egzibicije... Već sam stekla rutinu u igranju Larine uloge i provela sam veoma zabavan dan.

SF: Budući da su u Bosni i Hercegovini, zemlji blizu Srbije, našli piramide, zanima me imaš li nameru da ih istražiš?
LC: Mmmmm! Veoma uzbudljivo. Egipat me veoma intrigira i piramide uopšte, pa nije isključena mogućnost da i te novootkrivene piramide istražim. Uostalom, putovaću širom sveta, pa me možda put i tamo nanese.

Ne voli niske udarce

SF: Kuda planiraš da putuješ?
LC: Lara je obišla mediteranske zemlje, bila u Meksiku, u Tajlandu, Arktiku... a ja kao model idem u Australiju, Singapur, Dubai, Južnu Afriku... Biću pravi globtroter. Obožavam da putujem!

SF: Odakle si?
LC: Iz Londona. Baš kao i Lara!

SF: Jesi li upoznala prethodnu devojku koja je radila kao model Lare Kroft?
LC: Karinu? Nisam, ali bih volela da je upoznam. Možda i hoću j ednog dana.

SF: Možda i Anđelinu Džoli?
LC: Mmm, možda! Ona je apsolutno neverovatna.

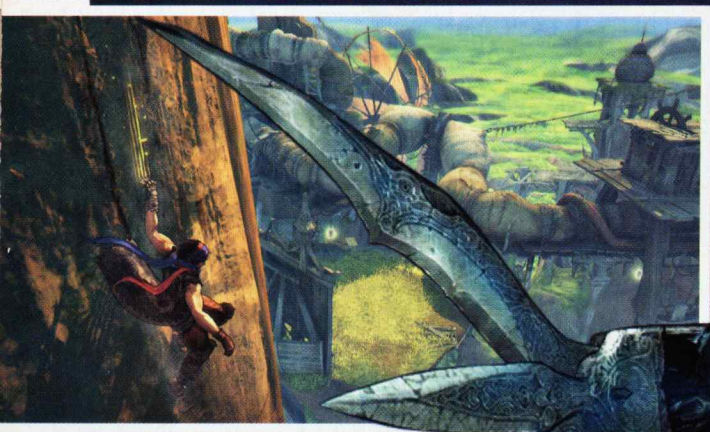
SF: Igraš li igre?
LC: Igrala sam Anniversary, ali mi mnogo bolje ide kao pravoj Lari, nego sa igrom.

SF: Šta ti najbolje ide?
LC: Sve! Pucanje, skokovi u vodu, ronjenje, penjanje na stene... To je skroz moj fazon!

SF: Šta očekuješ od ovog iskustva? Misliš li da će ti pomoći u karijeri?
LC: Trenutno sam fokusirana na ulogu Lare Kroft i putovaću širom sveta. Neću imati mnogo vremena za stvari koje bih radila kao Alison. Ali, jednog dana, u budućnosti, nadam se da će me biti u nekom filmu, ili na televiziji, pa ćete onda morati da pravite još jedan intervju sa mnom.

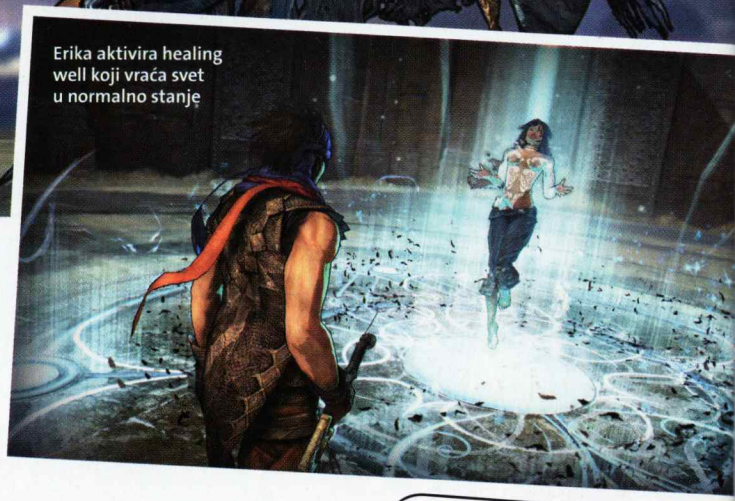
SF: Hvala, Lara, bila si odlična.
LC: O, hvala. I ti si bio odličan! Pozdrav za čitaoce magazina Bravo ScreenFun.

Tekst: Igor Ćonić



Sve što vam je u videokrugu, možete i da istražite!

PRINCE OF PERSIA



Erika aktivira healing well koji vraća svet u normalno stanje

Više nema sumnje kako će izgledati Princ u strip-fazonu. Biće sjajan!

Mnogi igrači dočekali su sa strepnjom prve Prince of Persia screenshotove urađene u potpuno novom comic-look engineu. Pošto to dosta odskače od prethodnika, u kojima je uložen veliki trud da se sve više dočara realno okruženje, niko nije tačno znao kako će igra izgledati na delu. Na GC-u smo imali prilike da se uverimo da mesta za strepnju nema pošto novi Prince of Persia izgleda sjajno.

Kada zamislite dobar crtani film, biće vam odmah jasno kako izgleda novi Princ. Iako imate osećaj da su junaci crtani u dve dimenzije, sve, zapravo, ima i treću dimenziju i to odlično funkcioniše u praksi. Cenimo da će vam za prilagođavanje biti potrebno svega petnaestak minuta, a potom ćete se pitati kako je Princ mogao uopšte da izgleda drugačije od ovog. Jedino ne znamo kakav će PC biti potreban da pokrene ovo "čudo" pošto sve puca od efekata poslednje generacije. Na Xboxu 360 sve ide glatko...

Razvojni tim pokazao nam je prvi nivo koji igrače uvodi u nove gameplay elemente. Pre svega, Erika unosi mnoge novine, pa će vam ona pomagati da savladate velike provalije, tako što ćete je pozvati u pomoć kada treba da napravite double jump. Pritiskom na taster u letu, Erika će se kao duh pojaviti niotkuda, uhvatiti vas za ruku i sigurno prebaciti na drugu stranu. Kada budete pali sa litice, Erika će reagovati tako što će vas izvući nazad do ivice. Ovo, praktično, znači da je Princ besmrtan i da Game Over ekran nikada nećete ni videti. Međutim, nemojte misliti da je Erika upropastila izazove jer ona samo vraća Princa na checkpoint čime se postiže konzistentnost u gameplayu. Ona će vam, takođe, pomagati u borbi, tako što će na corrupted bossove bacati magije u cilju da im sruši "oklop" kako bi Princ mogao da ih dokrajči. Jednom kada boss bude ubijen, cveće će ponovo procvetati, trava pozeleneti, a vi ćete ponovo moći da istražite nivo u potrazi za "novčićima".

Veoma je zanimljiv i međusoban odnos između Princa i Erike jer slučajni dodiri pri skakanju i doskoku deluju vrlo romantično. Na naše pitanje da li će se između njih dvoje razviti neka romansa, autori su nam odgovorili da ćemo to morati da proverimo igrajući igre do samog kraja.

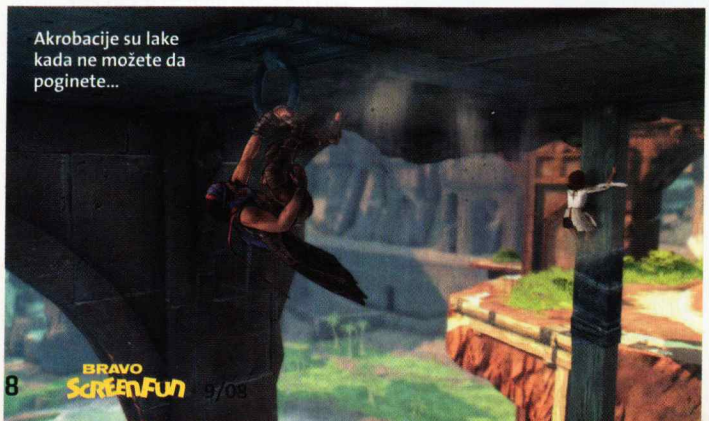
GC GAMES CONVENTION

Prince of Persia

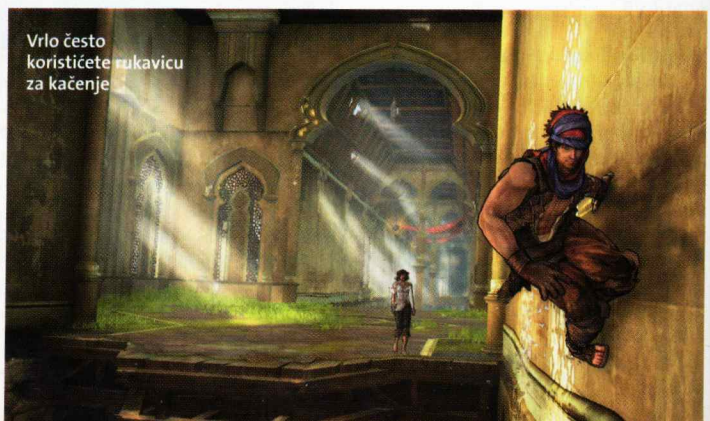
akciona avantura

IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: kraj 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Nova avantura princa sigurno će vrlo brzo osvojiti simpatije poštovalaca trilogije ali i pridobiti nove igrače svojom sjajnom izvedbom.



Akrobacije su lake kada ne možete da poginete...



Vrlo često koristićete rukavicu za kačenje

Tekst: Lazar Pavić

EUnet
ADSL

JOIN THE QUEST

QUEST: EUnet Special Offer

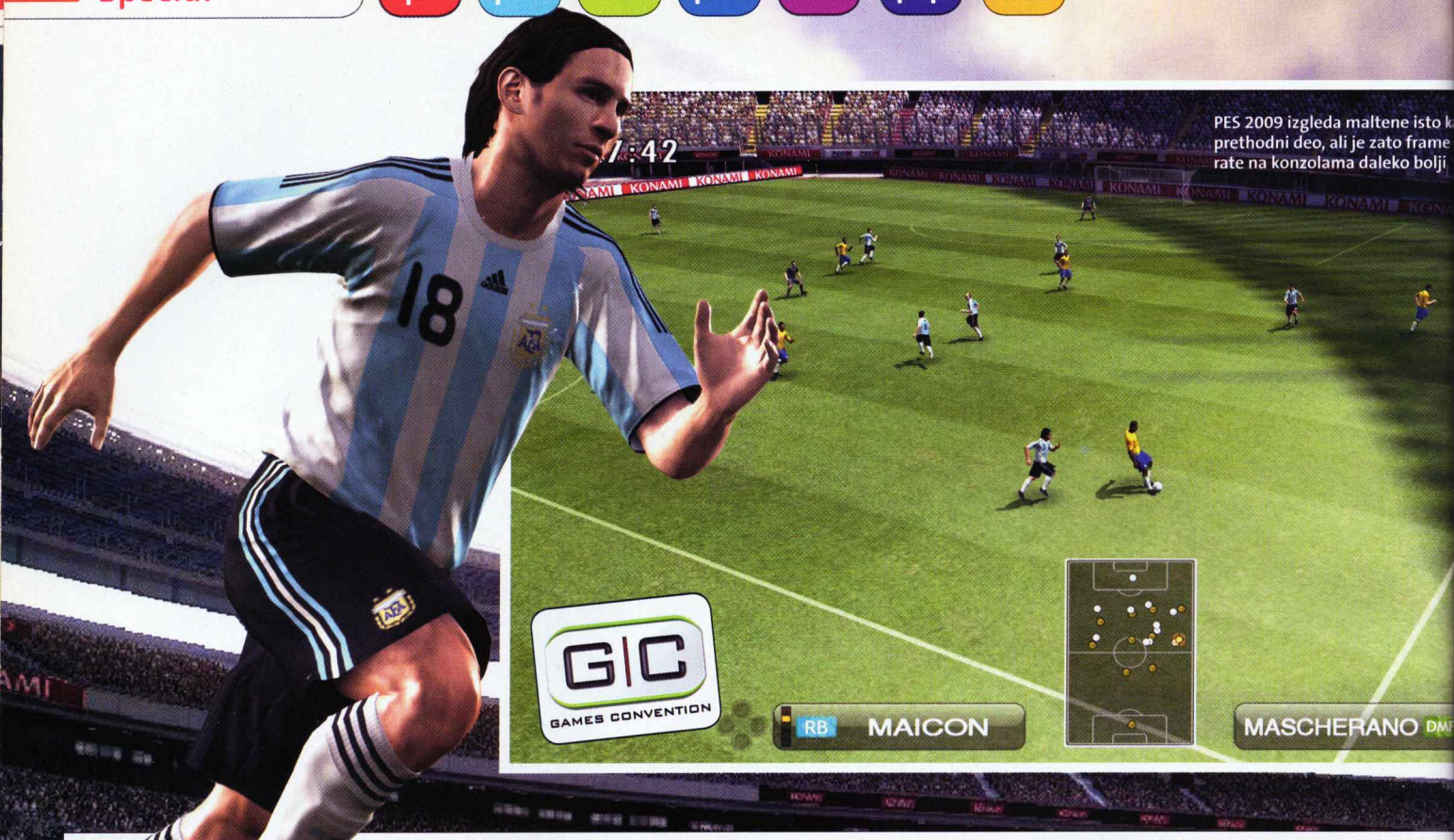
GOAL: Postani korisnik EUnet ADSL FLat paketa uz Gaming Extra Bandwith.

REWARD: Vrhunska veza za udobno igranje, ušteda vremena i novca, pripadnost guildu onih koji znaju šta je vrhunski Internet.

WORLD WARCRAFT

www.eunet.rs
0800 300 400

AGE OF CONAN
HYBORIAN ADVENTURES



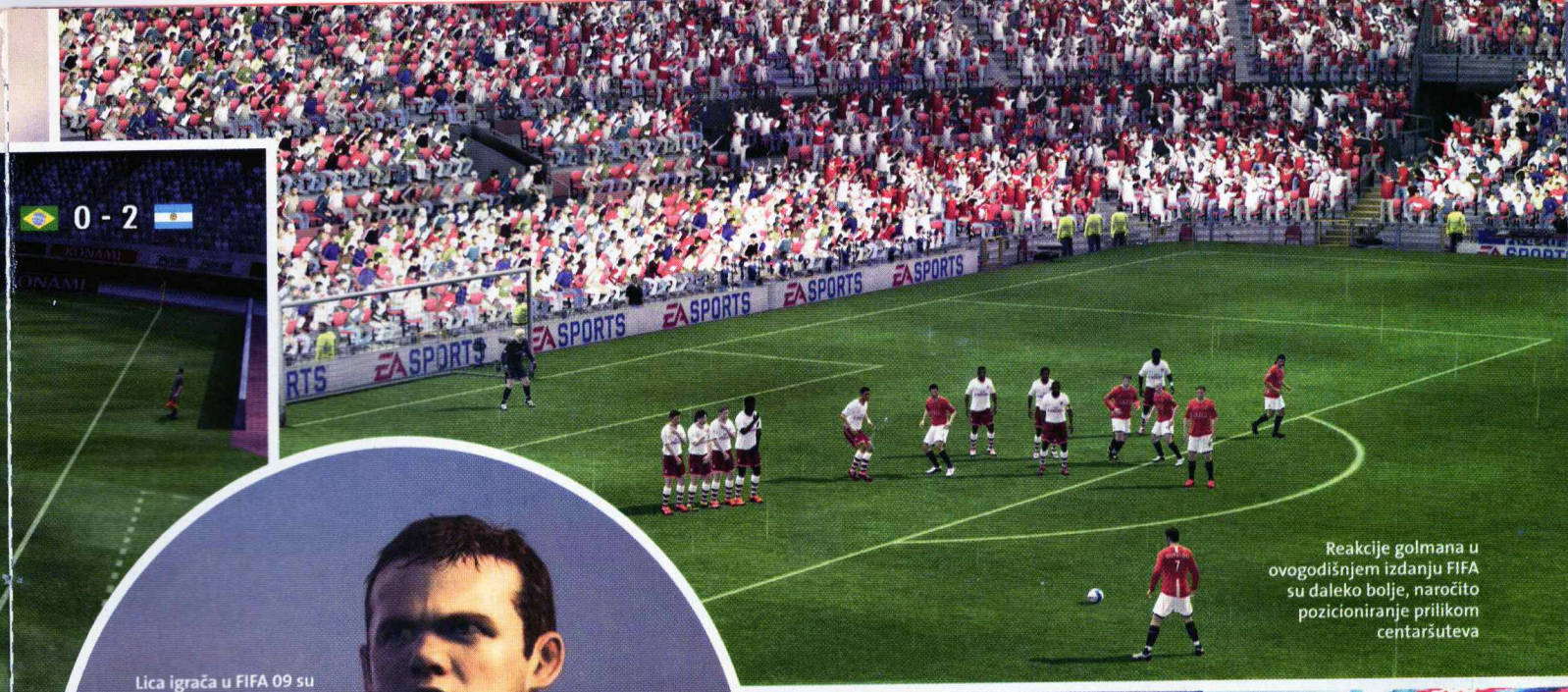
PES 2009 izgleda maltene isto k prethodni deo, ali je zato frame rate na konzolama daleko bolji

FIFA 09 & PES 2009

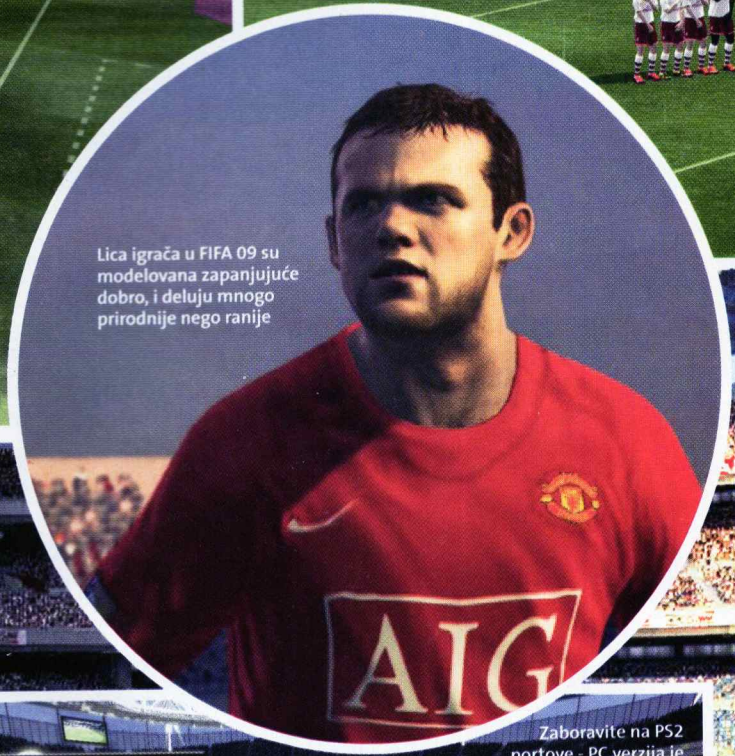
Ako je suditi po onome što nam se sprema, duel večitih rivala ove godine biće žestok, a određivanje pobednika teže nego ikada do sada

Situacija u kojoj se trenutno nalaze FIFA i PES obećava da će ove godine borba za tron najbolje fudbalske simulacije biti zaista neizvesna. Dok je sa jedne strane EA Sportsov serijal konstantno napredovao prethodnih sezona (tu isključivo mislimo na next-gen verzije), Konami je neprestano lutao tražeći dobitnu formulu, što je kulminiralo PES-om 2008 koji je, po opštim ocenama, predstavljao veliko razočaranje. Ipak, iako je i razvojni tim to odmah priznao i najavio da će sledeći nastavak doneti velike promene, vrlo je izvesno da od toga neće biti ništa. Ukratko, ovogodišnje izdanje je tu, pre svega, da zakrpi zaista brojne propuste, ujedno nam predstavljajući nekoliko prijatnih iznenađenja. Najviše truda uloženo je u promene u izvođenju, iako ni tu ne treba očekivati čuda. Osnovni zadatak bio je da se gameplay dovoljno uspori da više ne gledamo utakmice sa suludim brojem golova kao u još uvek aktuelnoj verziji. Drugi način da se to postigne jeste bolja izbalansiranost između brzine igrača – Kristijano Ronaldo, Mesi ili bilo koji drugi eksplozivni fudbaler više neće moći prosto da pretrči defanzivce suparničkog tima, pogotovo jer su startovi na loptu sada znatno efikasniji. Takođe, izvođenje šuteva je promenjeno, u smislu da ćete morati drugačije da dozirate snagu, a kao pun pogodak čini nam se odluka da se manuelni pas prebaci na desni analogni džojstik, preko koga ćete istovremeno određivati i snagu i pravac dodavanja. Radi pojednostavljivanja, svi driblinzi sada se mogu izvoditi preko tastera za kretanje, a interesantno zvuči i mogućnost potpuno ručne promene igrača, čak i kada ste u napadu. Na primer, ako dodate loptu svom kolegi na terenu, njegovu kontrolu preuzeće kompjuter, sve dok se sami ne prebacite na njega. Neverovatno zvuči, ali tek od ovog izdanja AI će moći sam da inicira ubacivanje u prazan prostor, što je praksa u FIFA već više od pet godina. Konačan utisak je vrlo pozitivan – krupni nedostaci iz PES 2008 su ispravljeni, a nekoliko značajnijih novina deluje kao korak u pravom smeru. FIFA 09 takođe se oslanja na unapređivanje svega što smo videli u FIFA 08, s tim što u njemu i nije bilo tako velikih propusta kao u konkurentskom ostvarenju. Razvojni tim je zato najviše vremena uložio u što realnije kolizije, tako da igrači više ne mogu da prolaze jedni kroz druge, a ishodi duela zavise od brzine kojom se kreću kad ulaze u njih, ali i njihove visine i mase. Veštačka inteligencija je, doduše, ostala na istom nivou, ali se to ne odnosi na golmane, koji ne samo da se bolje pozicioniraju prilikom centaršuteva, već i mnogo realnije reaguju u svim situacijama i brže ustaju nakon intervencije, što bi trebalo da spreči postizanje (i primanje) krajnje "jeftinih" golova. Koliko je ozbiljna namera da se FIFA 09 približi istinskim ljubiteljima simulacija, najbolje svedoči taktička postavka igre – slobodno određivanje formacija i kretanja vaših pulena po terenu konačno je postalo stvarnost, pa bi FIFA i u ovom segmentu trebalo da bude bar na nivou PES-a, kod kojeg (opet) neće biti promena. Ipak, ako ste kojim slučajem igrali FIFA 08, treba reći da je ovo izdanje u dobroj meri bazirano na njemu iako je izvođenje sigurno kvalitetnije. Ono što nam se još uvek ne sviđa jeste spora realizacija nekih manevara (recimo, okret za 90 stepeni), što će prvo primetiti fanovi PES-a. Ipak, druga velika mana, nerealno ponašanje lopte definitivno je stvar prošlosti jer ona sada ima bolji osećaj težine i poštuje fizičke zakon prilikom kretanja, bez obzira na to da li se kreće po zemlji ili kroz vazduh.

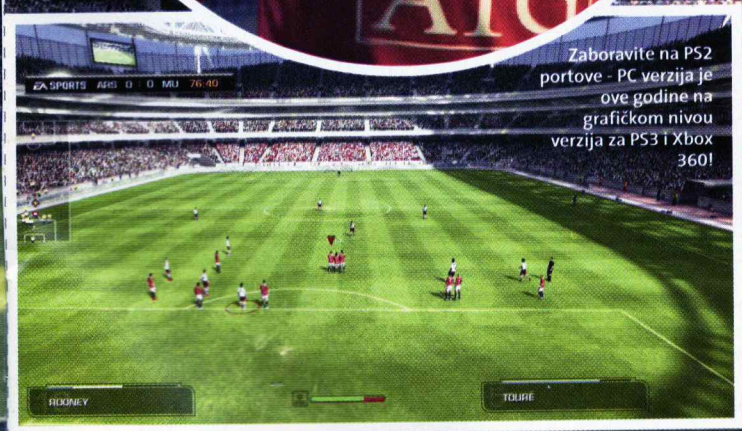
Be a Pro mod, koji je predstavljen u FIFA 08 i omogućava vam da se nađete u koži jednog igrača, značajno je unapređen i sada se proteže na četiri sezone, dok je Konami svoju viziju nazvao Become a Legend i, kako stvari stoje, koncipirao je veoma slično, pa će biti interesantno videti čija je vizija kvalitetnija.



Reakcije golmana u ovogodišnjem izdanju FIFA su daleko bolje, naročito pozicioniranje prilikom centaršuteva



Lica igrača u FIFA 09 su modelovana zapanjujuće dobro, i deluju mnogo prirodnije nego ranije



Zaboravite na PS2 portove - PC verzija je ove godine na grafičkom nivou verzija za PS3 i Xbox 360!

Become a Legend je jedina velika novina koju donosi PES 2009, i predstavlja odgovor na FIFA-in Be A Pro

U online modu ništa novo – FIFA još jednom pobeđuje klasičnim nokautom, podržavajući utakmice sa neverovatnih 20 učesnika, što, morate priznati, zvuči izuzetno interesantno. Dodajmo na to i standardno bogatstvo modova koji uključuju i online lige, čemu PES 2009 ni izbliza ne može da parira.

Ipak, najbolniju tačku za Konami još uvek predstavljaju licence – ekskluzivno pravo na Ligu šampiona jeste prijatno iznenađenje, ali je sa druge strane izgubljeno španskо nacionalno takmičenje, a Premier League opet ima samo dve prave ekipe – Liverpool i Manchester United. Uporedite to sa preko 30 liga obrađenih u FIFA, što ni najbolji patch za PES 2009 nema šanse da nadoknadi, pogotovu jer se ne najavljuje povećanje broja slotova za kreiranje timova. Ipak, za nas je vrlo značajno što će među njima sigurno biti i potpuno licencirane ekipe Crvene zvezde, Partizana i reprezentacije Srbije!

Nažalost, grafička prezentacija, kojoj je Konami nekada posvećivao dužnu pažnju, i ovoga puta ostala je u drugom planu, pa PES 2009 neodoljivo podseća na svog prethodnika koji nas nimalo nije fascinirao. Ipak, načinjeno je nekoliko promena vrednih pažnje, gde pre svega treba pomenuti mnogo lepše urađenu travu na stadionima, vrlo realistično simuliranu kišu, detaljnija lica (superzvezde današnjice izgledaju fantastično) i manji broj novih animacija. Najviše razloga za radost imaće vlasnici PS3 i Xbox 360, jer je engine mnogo bolje optimizovan i radiće u stabilnih 60 frejmova i bez usporavanja koje je u prethodniku bilo i te kako vidljivo. Ako to i treba posebno naglašavati, FIFA 09 deluje za klasu bolje, mada se nama prikaz boja u PES-u definitivno čini prijatnijim za oko. Ono što oduševljava, ipak, nije izgled terena ili fudbalera (koji se konačno više ne presijavaju kao da su uvijeni u celofan), već animacija – čak i "obične" radnje poput izbacivanja lopte glavom imaju ogroman broj varijacija, a i kretnje, šutevi, dodavanja... deluju mnogo bolje nego u PES-u. Najvažnije od svega, PC igrači više nemaju razloga za kuknjavu – next gen engine krasiće i ovu verziju igre, pa očekujte ogroman vizuelni skok i značajno veću hardversku zahtevnost kao logičnu posledicu.

Osim viših rezolucija, specifičnosti verzije za računare odnosiće se i na integraciju widgeta koji će vam davati korisne informacije, poput vesti o vašem omiljenom klubu ili online rang-liste najboljih igrača, ali i opcioni kontrolni sistem koji predstavlja vrlo inovativnu kombinaciju miša i tastature.

Po prvi put nakon ko zna koliko godina, čini se da će FIFA u najgorem slučaju biti barem na nivou PES-a, mada nikoga ne treba da začudi i ako uspe da ga nadmaši. Ipak, ono što najviše raduje jeste da oba ostvarenja imaju ogroman potencijal da se nađu u kolekciji svakog pravog ljubitelja fudbala.

FIFA 09 / PES 2009

ŽANR: fudbalska simulacija
IZDAVAČ: EA Sports/Konami
BROJ IGRAČA: 1-20/1-4 TERMIN: 26. oktobar 2008
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Dve sjajne simulacije u najavi predstavljaju sjajnu vest, mada novu FIFA-u definitivno treba očekivati sa više pažnje, posebno ako se igrate na PC-ju

Tekst: Vladimir Dolapčev

pc ps3 360

Poslednji pozdrav pred skok u vodu

GAMES CONVENTION

PURE

Uništavanje majke prirode širom sveta nikada nije bilo ovako zabavno!

Kada smo vam pre nekoliko brojeva prvi put predstavili Pure, još je bio u ranoj fazi razvoja, pa nismo mogli da iznesemo bilo šta osim zaključka da je Black Rock Studios na pravom putu sa ovim ostvarenjem. Pošto je sada do njegovog izlaska ostalo svega nekoliko nedelja, odnosno da je proces izrade pri samom kraju, i utisci koje vam prenosimo mnogo su potpuniji.

Ono što smo rekli ranije i dalje važi – Pure je vozačka arkada koja se bavi trkama ATV-a (all terrain vehicle), i po konceptu je najbliža Motorstormu. Ipak, akcenat je ovde maksimalno stavljen na izvođenje akrobacija jer će vam njihovo uspešno kompletiranje popunjavati Thrill skalu koju ćete trošiti na aktiviranje turbo pogona. Njenim povećanjem bićete u stanju da proširite sopstveni asortiman trikova, a kada je dopunite do kraja, akumuliraćete specijalni potez, koji onda možete aktivirati kad god poželite.

Verovatno ćete najviše vremena provesti u World Tour modu koji se sastoji od tri tipa takmičenja (race, sprint i freestyle). Standardne trke voze se ogromnim stazama koje nude nekoliko alternativnih pravaca do cilja i, zbog konfiguracije, vrlo su pogodne za izvođenje trikova koji su praktično neophodni da biste osvojili prvo mesto. Sprint deluje mnogo manje interesantno jer se održava na vrlo kratkim deonicama koje nisu naročito spektakularne, jer nema mnogo prostora gde biste mogli da popunjavate boost skalu. Freestyle očekivano ide u drugu krajnost – dužina boravka u ovom režimu zavisi samo od vas, odnosno od toga koliko dobro izvodite trikove. Dok god uspevate da ih povezujete u kombo serije, dobijaćete novo vreme i samim tim šansu da u konačnom zbiru imate više poena od rivala. Bez obzira na disciplinu, ključni faktor sigurno će biti poznavanje samog okruženja u kome se nalazite, odnosno lokacija na kojima možete izvoditi već pomenute specijalne poteze. Sistem napredovanja nam se, ipak, ne čini preterano izazovno jer ne postoje klasični šampionati, već svako okruženje ima određeni broj događaja u

Nije dao žmigavac prilikom preticanja

Glupiranje u vazduhu bez nekog posebnog razloga

kojima treba sakupiti dovoljno poena da biste mogli da napredujete. Ovakav opušteni pristup znači da, na primer, loš nastup u jednoj disciplini možete nadoknaditi dobrim u drugoj, a svaku od njih možete ponavljati koliko god puta hoćete, sve dok ne budete zadovoljni svojim skorom.

Iako mnoge igre nude mogućnost da ofarbate vozilo ili mu zamenite neke elemente, Pure odlazi korak napred dozvoljavajući vam da napravite sopstveni ATV! Postoje čak 24 komponente pomoću kojih možete kreirati autentičan model (autori pominju oko 70.000 kombinacija), a vremenom ćete otključavati i dodatne delove od kojih neki imaju uticaj na performanse, dok su drugi čisto kozmetičkog karaktera.

Na grafiku se sigurno niko neće buniti – bez obzira na to za koju platformu nameravate da ga nabavite, Pure izgleda sjajno, najviše zahvaljujući vrlo detaljnim i prostranim nivoima, čiju ćete veličinu najbolje doživeti prilikom skokova sa ogromnih visina. Među okruženjima koje ćete posetiti su, između ostalih, napuštena pilana u Vajomingu, groblje aviona u Kaliforniji, tropske plaže Tajlanda ili vulkanski venac na Novom Zelandu.

Online podrška deluje vrlo obećavajuće, s obzirom na to da će u trkama moći da učestvuje 16 igrača, uz isti izbor modova kao i single player režimu.

Iako i dalje stojimo iza toga da Pure mnogo toga pozajmljuje iz Motorstorma, do sada viđeno nagoveštava da će on uspeti da nadmaši svog slavnog uzora, a demo koji se pojavio ovih dana omogućava vam da to i sami proverite pre nego što se nađe u prodaji.

Pure

ŽANR: arkadna vožnja
IZDAVAČ: Disney
BROJ IGRAČA: 1-16 TERMIN: 26. 10.
PLATFORME: PC PS3 360 WII

UTISAK: Karijera nas pomalo brine, ali grafika i izvođenje imaju dovoljno potencijala da privuku i igrače koje ne privlače mnogo ekstremni sportovi.

Tekst: Vladimir Dolapčev

TOM CLANCY'S

Tom Clancy licenca prešla je na borbu aviona, a uskoro nam možda stigne i Tom Clancy potezni RPG, Tom Clancy Tetris i, zašto da ne, Tom Clancy Sing-a-long!

Avione, baci nam bombone

Stepen realističnosti daleko premašuje igre poput već impresivnog Ace Combata 6. Čak i sa velike visine, nivo detaljnosti terena i zgrada je fascinantan, međutim, tek kada se spustite malo niže, videćete koliko su autori uložili truda u HAWX. Elem, u niskom letu videćete kola na ulici, čamce na rekama i brojne druge detalje!

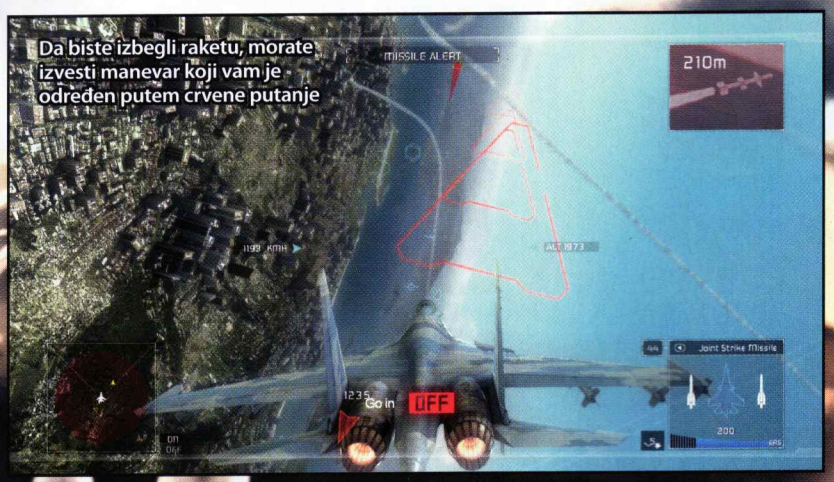
Tom Clancy's H.A.W.X.

ŽANR: Akcija
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1-16 TERMIN: polovinom 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

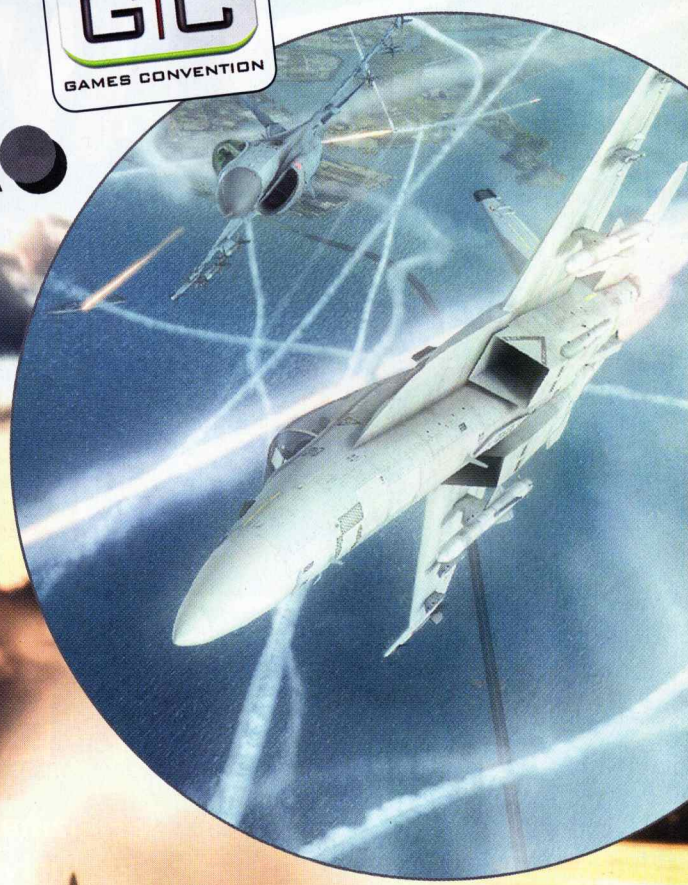
UTISAK: Tom Clancy akcija u kojoj ćete biti u kokpitu najmodernijih lovaca u borbi nad verno prenesenim satelitski fotografisanim lokacijama širom sveta. Šta biste više?

H.A.W.X.

GAMES CONVENTION



Da biste izbegli raketu, morate izvesti manevar koji vam je određen putem crvene putanje



Tom Clancy je vrlo značajna licenca za Ubisoft, što je očigledno svakome ko izlista spisak igara koje je francuski izdavač objavio, a koje se diče njegovim imenom. Ipak, do sada se uglavnom radilo o akcionim igrama iz prvog ili trećeg lica, sa elementima šunjaže i špijunaže. HAWX je, na prvi pogled, otklon od naslova koje smo do sada navikli da povezujemo sa ovim imenom: igra je smeštena u blisku budućnost u kojoj su nacionalne armije sve više nadomeštene privatnim bezbednosnim korporacijama. OK, to za sada deluje kao vrlo standardna premisa kada se uzme u obzir Clancy (a i realnost sveta u kojem već sada živimo). Novitet je u tome da ovog puta nećete biti u ulozi opasnog baje čije su ruke smrtonosno oružje, dok mu je korak tiši od tihovanja, sa arsenalom oružja i spravica na kojima bi vam pozavideo i agent 007. Sad ste u ulozi pilota koji radi u jednoj takvoj korporaciji, a u žiži igre su vazdušni okršaji.

Kada se malo bolje zagleda, vidi se da je u pitanju prirodna nadogradnja za Ubisoft koji želi da svoju "Tom Clancy" licencу iskoristi do maksimuma (ne brinite, nije najavljen nikakav RPG ni Tetris, ali zato nam se sprema jedan RTS). Zaplet je tipično militaristično-futuristički, a na osnovu onoga što su na prvoj demonstraciji prikazali momci iz Ubisot Buchrest studija, ni gameplay u suštini nije veliki pomak od ranijih igara, samo je u drugoj oblandi. Zaboravite na šunjanje i zamenite ga realističnim manevrisanjem avionom.

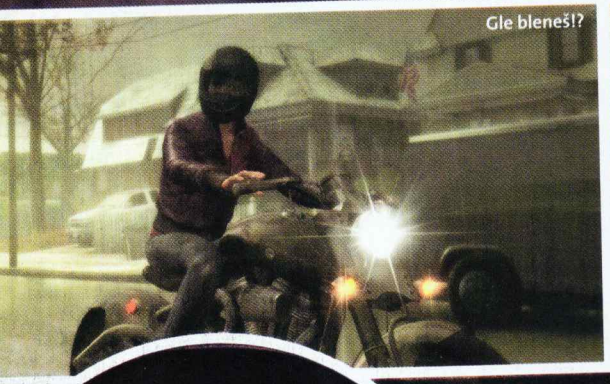
Tvorci su smislili prilično efektan način da od igrača učine elitne pilote budućnosti. S tim ciljem u igru možete uključiti, takozvani, Assistance mode koji je neka vrsta nevidljivog kopilota, a koji ispravlja početničke greške nekoga ko nema pojma o tome kako se ponaša borbeni lovac od 15 tona pri brzini od 3 maha. Ovim se umnogome olakšava igra i ukida osećaj simulacije letenja - koji, pak, istovremeno ostaje dostupan onim malo manje simulaciji naklonjenima među vama. No, osećaju akcione pucačine doprinosi, pre svega, nešto što tvorci zovu Enhanced Reality System, koji je u suštini displej, a daje vam jasne znake kuda da idete da biste najbolje postigli ono što u datom trenutku želite. Na primer, ako treba da se zavučete protivniku u rep, nađete najbolji ugao za gađanje kopnene mete ili pobegnete od projektila, pojavljuje se niz žutih "kapija" na nebesima kroz koje treba proći da biste to uspeli. Sve ovo daje prilično arkadnu dimenziju, pogotovo kada se upari sa jatima protivnika, kao i gotivnom multiplayer opcijom da vam se drugi igrači pridruže usred misije. ("I-haaa! Dolaze pojačanja!")

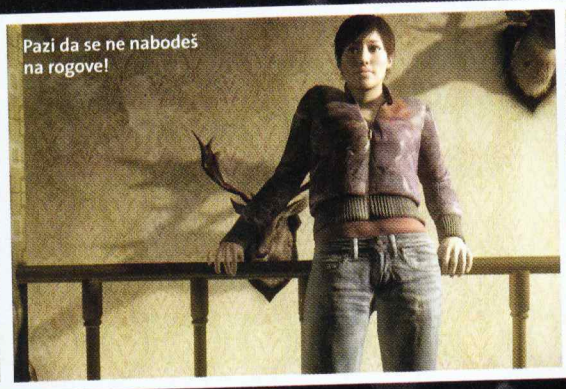
Misije će se odvijati širom sveta, a sasvim je moguće da su ideju za igru tvorci dobili bazajući po Google Earthu, jer je glavna snaga grafike baš to što su za okruženja otkupljene satelitske fotografije lokacija u visokoj rezoluciji. Tako letenje nad Rio de Janeirom oduzima dah, jer je grad prenesen verno do zapanjujućih detalja. Uopšte, celokupna grafika je na vrhunskom nivou što, u paru sa jakom licencom i non-stop akcijom, daje igru koja bi lako mogla da postane kralj ovog mini-žanra.

Tekst: Mihailo Tešić

PLAYSTATION 3

GAMES CONVENTION


Gle bleneš!?


Pazi da se ne nabodeš na rogove!

HEAVY RAIN

Igra između avanture, akcije i interaktivnog filma stiže ekskluzivno za PS3 iz proslavljenog studija Quantic Dream

Svojom igrom Indigo Prophecy, momci iz talentovanog francuskog tima okupljenog pod nazivom Quantic Dreams, pokazali su kako bi mogla izgledati jedna od budućnosti ka kojima idu video igre. Tri godine kasnije oni tu budućnost žele i da ostvare igrom koja je još uvek pod radnim nazivom Heavy Rain. Ono što volimo da zovemo "kinematografska" prezentacija u igrama postoji već skoro dvadeset godina (ko se još seća hitova kao što su Dragon's Lair i Space Ace za Amigu i Atari ST). Iako su tvorci igara u međuvremenu po mnogo čemu pokazali želju da u stvari prave interaktivne filmove, malo ko je u tome uspeo, tako da napravi dobru igru (koja će imati zabavnu igrivost koja privlači) s dobrim filmskim lementima (što bi značilo da tu bude i dobre priče i da uspete da se vežete za likove). Heavy Rain namerio je da to promeni.

Mehanika igrivosti može se okvalifikovati kao rafinirana verzija one iz Indigo Prophecy. Igrači će imati brojne prilike da utiču na akciju tako što će pritisnuti pravo dugme u trenutku kada im se na ekranu pojavi signal za to (setite se sličnih momenata u, na primer, God of War). Tvorci obećavaju da će svaka vaša interakcija bitno uticati na to kako će se radnja dalje razvijati. Glavni dizajner igre David Cage objašnjava da će ona biti emotivno iskustvo u kojem se akcija i naracija spajaju u celinu bez šavova i razbijanja iluzije koje neumitno izazivaju meniji ili HUD. Da vam ilustrujemo: u kratkom demou napravljenom specijalno za demonstraciju na GC-u i koji ne otkriva priču igre, imali smo priliku da vidimo glavnu junakinju, novinarku Madison (mada je pitanje da li će ona zaista biti glavna junakinja) kako upada u kuću čoveka za koga se sumnja da ima veze za nestankom nekoliko žena, u nadi da će saznati nešto o celoj misteriji – za koju je potvrđeno da će biti okosnica triler zapleta igre. Kretanjem se upravlja dugmetom R2, dok analognim palicama kontrolišete pogled junakinje. Dok tako istražujete, na ekranu se pojavljuju diskretne ikonice koje signalizuju mogućnost interakcije sa nekim predmetom ili osobom. Dok je Madison njuškala okolo, misli su joj proletale kroz glavu, a vi ste mogli da ih slušate ili da prosto nastavite da igrate dok ih njen glas izgovara. Iznenada, sumnjivi tip se vratio kući i na raspolaganju je bilo toliko opcija da se igračima zavrti u glavi, baš kao u stvarnom životu: možete da se sakrijete, da pobegnete na mnoge načine, da pozovete policiju, da se pobijete sa zlotvorom i slično. Svaka opcija zahteva određeni unos komandi (na primer, ako se zavučete negde, morate da pritiskate naporno kombinaciju dugmića, čime se simulira fizička nelagoda koju osećate skučeni u malom prostoru) i otvara novi razvoj priče. Igra bi trebalo da ima šezdesetak scena, a svaka će moći da se odigra na milijarde načina, što znači da nas očekuje pravo blago replaya. Naravno, da bi sve ove zamisli zaista funkcionisale tako da uvuku igrača, potrebno je da grafika i zvuk budu na vrhunskom nivou. Prema do sada videnom, za to nema brige. Prvi tehnološki demo prikazivao je glumicu na audiciji koja glumi ozlojeđenu prevarenu devojku. (Inače, na klapi je pisalo da je u pitanju audicija za Heavy Rain, te odatle potiče pretpostavljeni naziv igre, a moguće je i da je glumica jedna od žena čiji se nestanak u igri istražuje). Njen model bio je animiran izuzetno realno i uverljivo, sve do izraza lica i pokreta očiju, a glasovna gluma bila je perfektna. Demo igrivosti bio je još dinamičniji i atmosferičniji, tako da je rezultat ravan filmu, možda i bolji.

Heavy Rain

ŽANR: Akciona avantura

IZDAVAČ: Sony

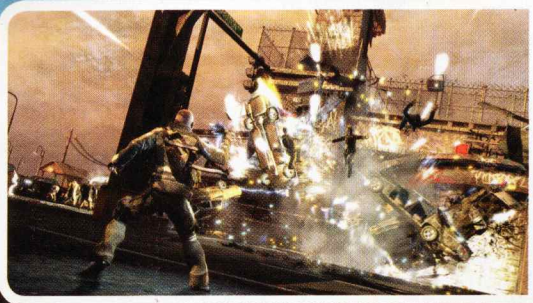
IGRAČA: 1 TESTIRANO: nepoznat

PLATFORME: PC PS3 X360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Igra koja želi da bude više od igre i više od filma – jedno kinematografsko interaktivno iskustvo u kojem ćete se uživeti u ozbiljan triler, sa vrhunskom grafikom i glumom.

U OFANZIVI

inFamous



Cole jedva preživljava ogromnu eksploziju, ali biva opsednut supermoćima. Da li će ove moći iskoristiti da bi radio dobre ili loše stvari, na vama je da odlučite. Tako, na primer, svoje electrical skillove možete iskoristiti na povređenima kao defibrilator da biste ih spasli ili da biste generisli njihov strah ispaljujući Bolts of Lightning.
TERMIN: 2009.

Killzone 2

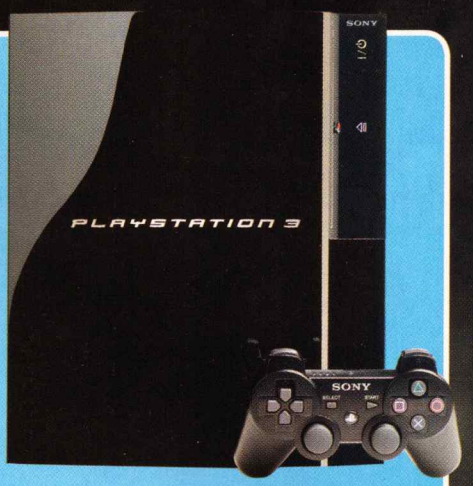
Konačno smo mogli da vidimo na delu novi Killzone i zaključak je sledeći: iako grafika nije na nivou fake trejlera sa E3 2006, igra izgleda spektakularno. U Lajpcigu nam je prezentovan multiplayer, a predstavljen je i novi mod sa AI botovima koji će biti na raspolaganju i u offline modu. Igra podržava do 32 igrača, a na raspolaganju vam je pet klasa.
TERMIN: februar 2009.

Resistance 2

Velika novost jeste to što će novi Resistance imati dve kampanje: jednu za single player, a drugu za ambiciozni co-op mod za osam igrača. Nastavak će biti mnogo krvaviji, u šta smo se uverili kada smo videli kako radi novo oružje: Splicer je ispalio istovremeno 15 oštrica, koje su, bukvalno, raskomadale jadnog Chimera Ravengera. Vrlo ambiciozna igra.
TERMIN: 4. novembar

Motorstorm 2

Pacific Rift je skoro završen i izgleda sjajno. Imali smo prilike da vidimo novu stazu pod imenom Wildfire, napravljenu za najupornije. Načinjena je od lave i vatrenih krugova, pa će overbusting biti velik problem. Motoraši će tokom vožnje moći da se udaraju L1/R1 tasterima, a za dobru atmosferu tu je i muzika i Davida Bowiea.
TERMIN: 7. oktobar

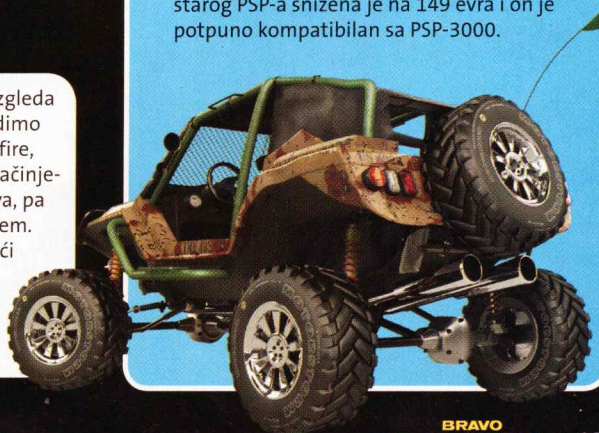


PS3 sa 160GB HD

Novi PS3 sa hard diskom od 160 GB i sa softverom vrednim 70 evra pojaviće se u Evropi 31. oktobra po ceni od 449 evra. Isporučivaće se sa novim DualShock 3 kontrolerom u koji će moći sa gornje strane da se priključi i bluetooth tastatura koja će čak imati i touchpad. Ovaj typepad moći će da se koristi u novim igrama, a omogućiće i lakše unošenje teksta u PlayStation Home servisu. Pojaviće se u prodaji krajem novembra, a cena još nije poznata.

PSP-3000

Sony je u Lajpcigu predstavio i novi PSP o kojem se govorkalo već duže vreme. PSP-3000 dolazi sa ugrađenim mikrofonom i novim LCD-om koji bi trebao da otkloni problem korišćenje ove ručne konzole na jakom svetlu. Novi "mališan" stiže 15. oktobra po ceni od 199 evra, a uz njega će se isporučiti jedna od tri ponuđene igre: FIFA 09, Harry Potter i Buzz! Master Quiz. Cena starog PSP-a snižena je na 149 evra i on je potpuno kompatibilan sa PSP-3000.



Tekst: Mihailo Tešić

LittleBigPlanet

Mislite da vas više ništa ne može iznenaditi? Onda niste videli ovo!

LittleBigPlanet najbolji je dokaz da kreativnost živi i na PlayStationu 3. Od kada je ova vrlo neobičnu igra u martu 2007. predstavljena na Game Development konferenciji u San Francisku, svaka njena javna demonstracija praćena je sa ogromnom pažnjom i neverovatnom količinom optimizma kod svakog ko je imao prilike da je proba. Da podsetimo, u ulozi simpatičnog Sacka Boya (ili Sack Girl) cilj vam je da svog junaka provedete kroz skrolujuće deonice kojima dominiraju tipični platformski elementi, ali i brojne zagonetke čija se rešenja često zasnivaju na poštovanju Njutnovih zakona. Pri tom, niste osuđeni da igrate sami, jer LBP podržava do četiri igrača, i to na jednoj konzoli ili preko PS Networka. Osim dobre koordinacije, za prelaženje celina biće neophodna i pravilna upotreba sunđera rasutih po nivoima i često dobro sakrivenih. Njih zatim možete trošiti na kreiranje objekata koji su vam neophodni za dalje napredovanje, s tim što je do rešenja uvek moguće doći na više od jednog načina. Jedino je pomalo nejasno kako će izgledati režim za jednog igrača, pošto mnogi od, do sada predstavljenih nivoa, jednostavno zahtevaju bar dvojicu učesnika. Uzmimo za primer jedan od njih sa velikim kamenom koji vam blokira prolaz – sami nećete moći da ga pomerite, udvoje će to biti neverovatno sporo i naporno, a tek u režimu za četiri igrača premestićete ga bez po muke.

Vrlo značajan kvalitet ovog ostvarenja jeste i potpuna sloboda u kreiranju nivoa, preko ingame editora koji od vas jedino zahteva maštu jer se rad sa njim čini kao vrlo jednostavan. Svoja dela zatim možete postaviti na PS Network da ih preuzimaju i ocenjuju drugi igrači. Zahvaljujući tome, LBP biće konstantno osvežavan novim sadržajem što mu garantuje aktuelnost na duži vremenski period, naročito ako razvojni tim i sam bude uložio napor ka daljem povećanju broja objekata kojima se može manipulisati. Takođe, moraćete da pohvalite jednostavnost grafičkog dizajna ostvarenja koje izgleda kao vrlo efektna kombinacije 3D grafike u 2D okruženju, naročito kada uvidite koliko je pažnje posvećeno animaciji koja strogo poštuje fizičke zakone, ili malim detaljima poput nabiranja materijala na telu glavnih junaka čiju spoljašnjost takođe možete modifikovati. Nažalost, igrivi demo, koji je bio na raspolaganju, na GC praktično je isti kao onaj predstavljen malo ranije na E3 sajmu i nije nam omogućio da to isprobamo.

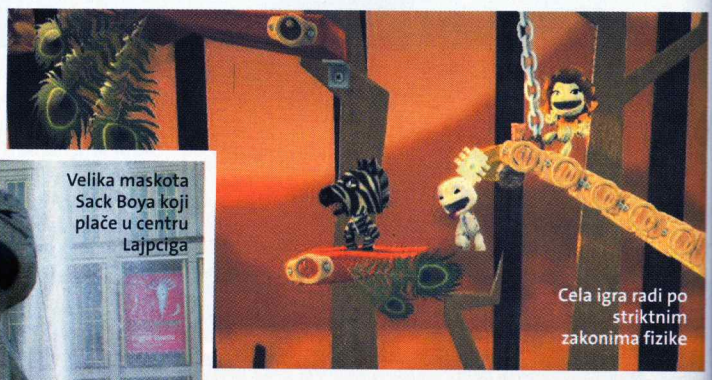
Iako je ranije bilo rečeno da od demoa neće biti ništa, Media Molecule ipak najavljuje da će se tokom septembra pojaviti javna beta verzija, pre nego što LBP konačno stigne u prodavnice krajem oktobra. Taj dan očigledno vredi čekati, jer ovo izuzetno simpatično, inovativno i zarazno ostvarenje ima sav potencijal da postane jedna od igara po kojoj ćemo pamtiti 2008.

LittleBigPlanet

ŽANR: platforma
IZDAVAČ: Media Molecule
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 29. oktobar
PLATFORME: PC **PS3** 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Nema razloga da skrivamo oduševljenje – pred nama je sigurno budući veliki hit!

Pazite da se devojčica ne ubode na kaktus...



Cela igra radi po striktnim zakonima fizike

Velika maskota Sack Boya koji plače u centru Lajpciga

Septembarske GameS akcije

01. NDS + Spore

Samo u septembru* - zajedno Nintendo DS™ i Spore™ Creatures po ceni od **17499 din.**

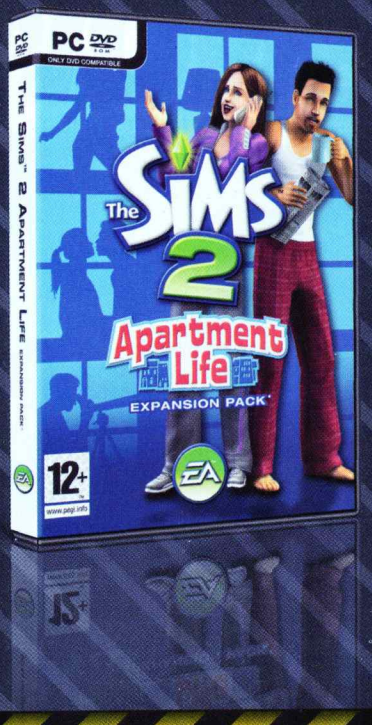
*Važi od 05. septembra

02. PSP+2GB

Kupovinom konzole Sony Playstation Portable™ dobijate na poklon, tokom septembra, memorijsku karticu od 2GB

03. The Sims 2 → 3 za 2

Kupovinom **The Sims™ 2 Apartment Life** naslova zajedno sa jednim Stuff Pack-om, dobijate još jedan Stuff Pack potpuno besplatno.



gameS

GameS d.o.o.
Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

GameS Beograd
Dečanska 12,
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.yu

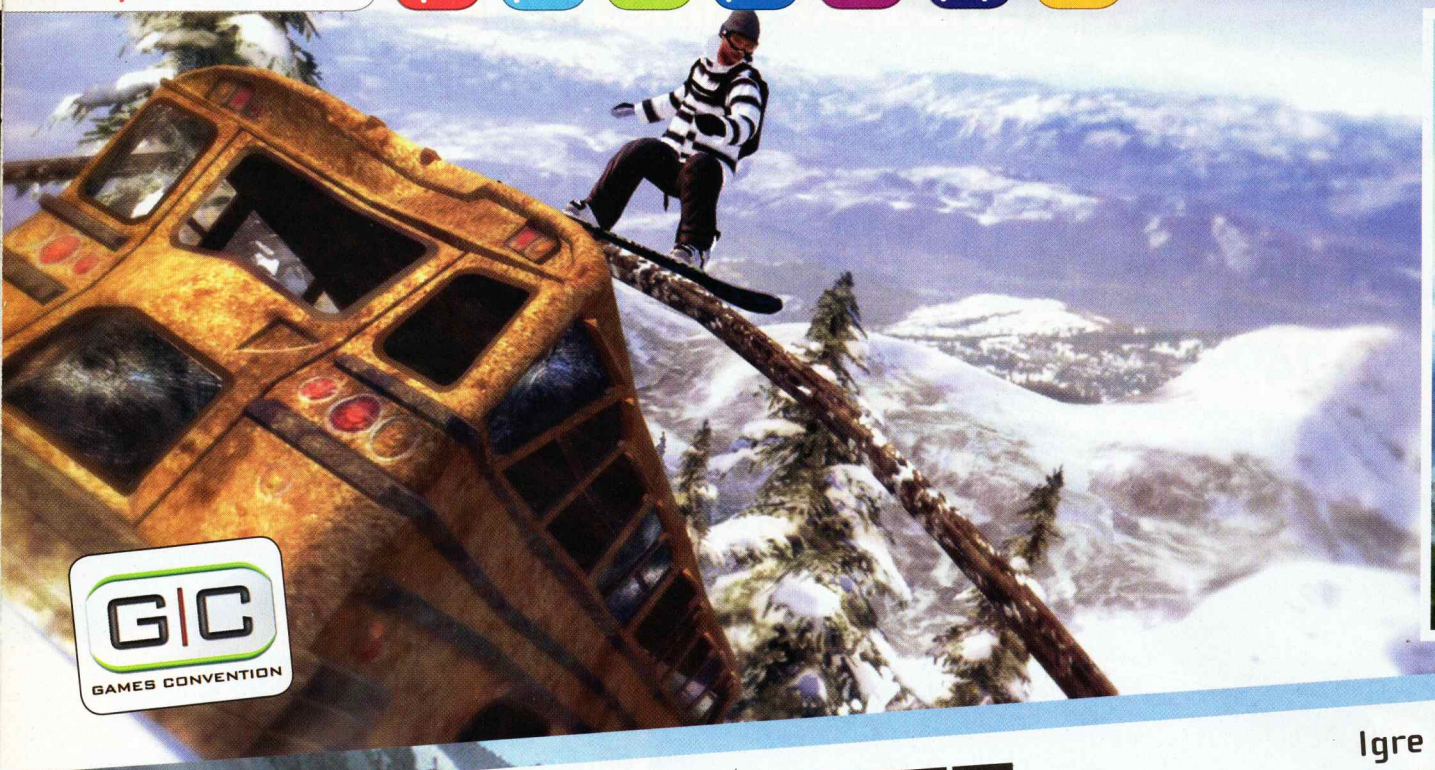
GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar",
Bul. Mihajla Pupina 1,
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.yu

DeltaCity

GameS Delta City
Jurija Gagarina 16,
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.yu

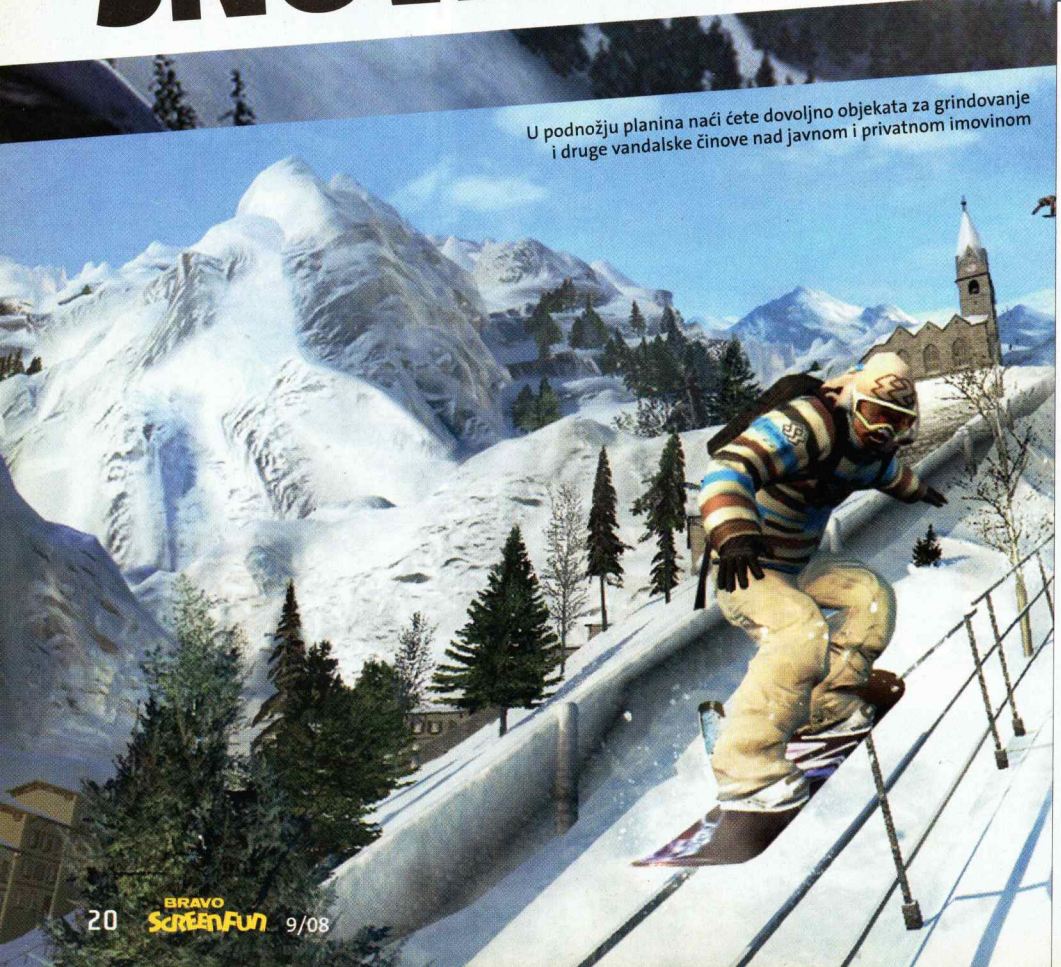
NINTENDO DS. Wii PC CD-ROM XBOX 360.
PlayStation.2 PSP PLAYSTATION 3

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo. Playstation 2, Playstation Family, Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.



SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Igre koje povezuju snowboarding i PC ne pojavljuju se dovoljno često da bi smele tek tako da se preskoče



U podnožju planina naći ćete dovoljno objekata za grindovanje i druge vandalske činove nad javnom i privatnom imovinom

Ko je taj momak?

Budući da je u karijeri već osvojio na desetine medalja, uključujući tu i zlato na Zimskoj olimpijadi u Torinu 2006, prosto je neverovatno da govorimo o momku koji je 3. septembra napunio tek 22 godine! Shaun Roger White, kako mu glasi puno ime, aktivno se takmiči u profesionalnom snowboardingu još od 14. godine bez obzira na to što je prethodno imao dve otvorene operacije na srcu! Istovremeno, ovaj hrabri mladić podjednako je vešt i u vožnji skejta, kojim se paralelno bavi od pre nekoliko godina, što ga zaista čini fenomenom. Zbog svoje duge crvene kose, odavno je stekao nadimak "leteći paradajz".

Assassin's Creed engine savršeno je transformisan za potrebe igre

Snowboarding simulacije toliko se retko viđaju na PC-ju da smo već odavno mislili da je ovaj podžanr sportskih igara nestao poput dinosaurusa. Na svu sreću, najnovije ostvarenje koje u svom nazivu ima aktuelnog olimpijskog šampiona iz Torina 2006. pomalo će neočekivano biti objavljeno i za računare. Ipak, činjenica je da Ubisoft nema mnogo iskustva na ovom polju, pa je prava nepoznanica koliko je razvojni tim u stanju da dostigne EA Bigov SSX serijal. Možda je ovo pitanje suvišno, s obzirom na to da Shaun White Snowboarding pokušava da se predstavi kao simulacija i pokaže nam sport onakvim kakav je zaista. O tome svedoči mnogo toga. Prvo, zaboravite na pravljenje velikih kombo serija sastavljenih od nerealnih akrobacija – umesto toga, tempo je ovde znatno sporiji, a potezi u granicama realnosti. Dobri rezultati otključavaće vam dodatnu licenciranu opremu, ali ona ima samo statusni simbol, a ne i uticaj na performanse. Sa druge strane, odabir prave daske je vrlo važan – njihove karakteristike umeju da variraju u zavisnosti od vrste snega sa kojom ste suočeni, što sugeriše da će pažljiv izbor biti vrlo bitan. Priliku da pokažete sve najgore i najbolje imaćete na ukupno četiri lokacije na Aljasci i Alpima, u Park Cityju i Japanu. Svaka od obrađenih planina podeljena je na nekoliko segmenata. Na vrhovima ćete moći da postižete najveće brzine i skokove, back country vas sopčava sa brojnim preprekama poput drveća, a u podnožju su zimovališta i, samim tim, brojni objekti pogodni za izvođenje egzibicija. S obzirom na to da su sve lokacije zaista velike i potpuno slobodne za istraživanje, pruža vam se mogućnost da do cilja dođete sopstvenom putanjom, pri tom praveći nizove trikova koji vam poboljšavaju skor motivišući vas tako da rizikujete. Pošto je upravljački sistem izuzetno jednostavan, jer se oslanja samo na dva analogna sticka i isto toliko tastera, to i ne deluje nimalo strašno, naprotiv. Da bi dodatno olakšao stvari, Ubisoft je predstavio koncept dinamične kamere koja će se automatski prilagođavati situaciji na ekranu. Na primer, ako ste blizu prirodne skakaonice, pogled će se izdignuti i pružiti vam mnogo bolju pripremu za ono što vas čeka. Za grafičke kapacitete ne treba brinuti jer je za njih zadužen engine upotrebljen u Assassin's Creedu. Iako ćete većinu vremena biti okruženi jednostavnim elementima poput snega, drveća i stenčuga, izgled samih bordera, kvalitet senčenja i detaljnost elemenata u podnožju planine sugerišu da će igra na PC-ju, Xboxu 360 i PS3 izgledati odlično. Takođe, iako nije reč o nekakvom MMO ostvarenju, poželjno je da imate stalnu Internet konekciju, jer ćete u tom slučaju već pri startovanju biti povezani sa drugim ljudima. Sa njima se možete takmičiti u nekoj od disciplina (uključujući i grudvanje!), uživati u neobaveznoj vožnji ili otpočeti single player izazov.

Upravo je izbor modova ono što nas pomalo zabrinjava, jer još uvek nije najavljena karijera ili nešto slično što bi sadržinski obogatilo ovo ostvarenje i ubedilo nas da će i režim za jednog igrača biti vrlo privlačan. Istovremeno, kontrole ne samo da su jednostavne, nego se čine prelakim – već sat vremena dovoljno je da biste savladali gotovo sve moguće elemente, pogotovu zato što igra u priličnoj meri toleriše loše doskoke. Ako u narednih nekoliko nedelja Ubisoft uspe da ispravi pomenute propuste, Shaun White Snowboarding može postati vaša omiljena zabava u predstojećem zimskom periodu.

Ovakvi samoubilački skokovi daju vam dovoljno vremena da izvedete i najkomplikovanije trikove. Pazite samo da se ne obrukate pred masom

Shaun White Snowboarding

ŽANR: snowboard simulacija
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1-32
TERMIN: 15. oktobar 2008.
PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Integracija online i single player komponente deluje zanimljivo, grafika je odlična, ali nas sadržaj i kontrole pomalo brinu.

Tekst: Vladimir Dolapčev

BANJO KAZOOIE: NUTS & BOLTS

Izgleda da je kultni duo za sobom zauvek ostavio dane običnog platformskog skakanja i jednostavnih, zatvorenih nivoa

GC GAMES CONVENTION

Čini se da je "nadogradnja" određene licence, odnosno, serijala sada baš u modi, što je, valjda, korak napred u odnosu na beskonačne nastavke koji su, u najboljem slučaju, prosto rafinisali dobitnu gameplay formulu. Zakleti fanovi Banjo-Kazooie serijala, koji su zavoleli blesavog medveda i dovitljivu pticu još na Nintendu 64, od dugo najavljivanog nastavka očekivali su mnogo. Kako stvari stoje, dobiće mnogo – više nego što su očekivali.

Da biste leteli, moraćete da zakačite propeler na konstrukciju

Kada je početkom ove godine Rare prvi put predstavio Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, pomak je bio iznenađujući. Naime, u ovoj novoj igri fokus će biti na vozilima, koja će biti ključni način kretanja i osvajanja nivoa. Moglo bi se na prvi pogled reći da je koncept klasičnog platformskog skakanja napušten, ali već kada se isproba ova rana verzija igre, odmah postaje jasno da je on i unapređen na interesantan način. Nuts & Bolts zadržava duh prethodnih igara obogaćujući ga ogromnim svetovima i otvorenim gameplayom. Tvorci kažu da su pre svega želeli da iskoriste potencijale Xboxa 360 i da nam pruže

Ceo ovaj nivo sačinjen je od jednog ogromnog zupčanika

ogromne nivoe (i do 500 puta veće nego u ranijim Banjo-Kazooie igrama!) koje ćemo istraživati na razne slobodne i kreativne načine. Zbog toga je, kažu, bilo neophodno da nam pruže najbolju opciju da to i izvedemo. A rešenje su bila vozila.

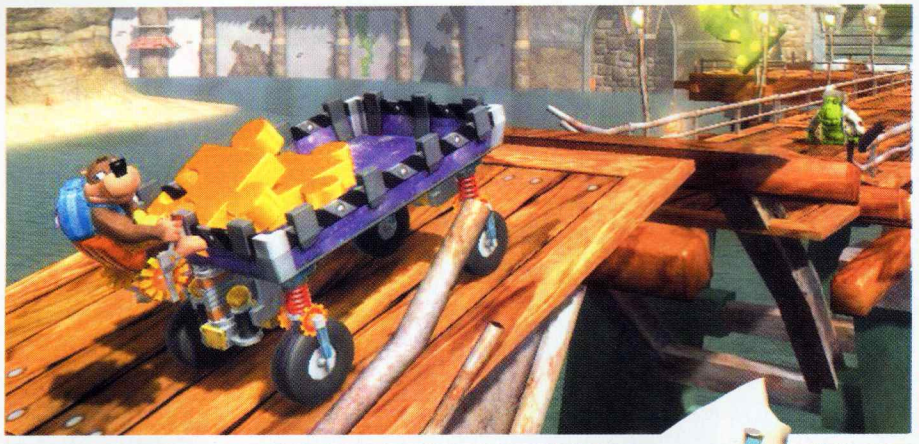
Glavna fora u igri jeste to što ćete moći da sastavljate beskonačan broj vozila od preko hiljadu delova koje ćete naći razbacane po nivoima ili ih kupiti za parice kod šamana Mumba Jumba ili ih otključavati na razne načine. Delovi mogu biti komadi šasija, kokpiti, motori, rezervoari, oružja, šarže-ri... A izgled, odnosno, raspored elemenata ograničen je samo vašim željama i maštom. Štaviše, tvorci su otvoreno pozvali igrače da "provale" igru i da nađu najlu-đe i najoptimalnije kombinacije koje će učiniti lakšim rešavanje zagonetki, prolaženje teških delo-va i dostizanje tajnih zona.

Sama igra će do prskanja obilo-vati svom tom pomenutom sadr-žinom. Već osnovni "hub" nivo, Showdown Town, potpuno je otvoren i omogućava neku vrstu superslatkog GTA (tu se radi na-bavka novih planova i delova za vozila, dobijaju se misije, a čak i policajci počnu da vas jure ako počinite dovoljno prekršaja). Ku-povinom "game globe" predme-ta stupate u neki od silnih sveto-

Uzmite sve što stignete!

Do viđenja za jump & run. Dobro došao Fly & drive!

Mnogi fanovi klasičnih platformskih igara verovatno su već počeli da grickaju nokte od napetosti! Zaista zvuči veoma uznemiravajuće što će se 80% igre odvijati u vožnji i letenju. Ipak, upravo ovaj faktor bi mogao da pokrene revoluciju u ovom žanru. Umesto učenja novih poteza, vaš glavni cilj biće sakupljanje delova za sklapanje raznih letelica ili vozila kojih ima preko 1.600. Potom odlazite u radionicu Mambo Jumboa, koja je poznata iz prethodne igre. Ovaj mehaničar će vam pomoći da, pre nego što zakoračite u jedan od šest svetova tj. nivoa, konstruišete odgovarajuće vozilo ili letelicu. Pri tom slobodno pustite mašti na volju jer od svih mogućih delova imaćete priliku da sastavite spektakularna vozila u stilu Lego kockica.
Kada kročite u neki svet, više ne možete ništa da izmenite na svom vozilu. Tako ćete se morati vraćati u radionicu, da biste modifikovali svoje vozilo. Ako npr. želite da se popnete uz neko brdo, onda će vam bodeži na točkovima biti od velike koristi. Ako se ispod tog brda nalazi reka, bilo bi korisno da vaše vozilo može i da pluta. U te svrhe konstruišete i mini podmornicu, koju ćete postaviti u katapult na vašem vozilu i kada bude bilo potrebno, u njoj krenete u osvajanje podvodnog sveta. Kao što smo rekli, mogućnostima neće biti kraja. Jedva čekamo da vidimo da li će i kako Rare ovaj koncept igre realizovati da radi dobro u praksi.



Da biste konstruisali ovakvu letelicu, morate da sakupite mnogo elemenata

Osnovni zaplet je da je Lord of the Games, onaj koji je glavni u svim svetovima video igara, rešio da zavede red u Banjo Kazooie svetu i da jednom zauvek reši konflikt između Banjoa i veštice Gruntilde i odredi ko će vladati Spiral Mountainom. Ovo je odličan izgovor da dizajn svetova prati stilove različitih igara i bude omaž nekim ranijim naslovima. Celokupna grafika prosto sija od boja i topi se u glatkim animacijama, tako da će igra biti pravo uživanje i spketakl za oči. Za ovo je odgovoran malo poboljšani Viva Pinata engine koji bi mogao da skrene dodatnu pažnju i na tu pomalo nepravedno zapostavljenu igru.

va igre, gde vaše novo vozilo može da dođe do punog izražaja. Kontrole su intuitivne – moći ćete da mapirate svako oružje na neko dugme kontrolera, a prostom kombinacijom dugmića vaše vozilo će ubrzavati, uzletati i ispinjati se, što daje osećaj izuzetno dinamične igre – ali, ipak, i dalje platformske, na radost svih koji tako nešto očekuju od serijala.

Banjo Kazooie: Nuts & Bolts

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Microsoft
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: Krajem 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Novi korak u franšizi koji uvodi vozila, ali ostaje veran duhu tradicionalne platforme – nudeći, pri tome, bezbroj opcija za kreativno sastavljanje vozila, uz dobru grafiku i tone sadržine.

Tekst: Mihailo Tešić

FINAL FANTASY XIII

Square Enix već tri godine glanca najnoviji dragulj u svojoj kruni zvanoj Final Fantasy

Kome se ne svida što Final Fantasy XIII izlazi i za Xbox 360?

Snaga kojom je Final Fantasy serijal opčinio milione igrača tokom poslednjih petnaestak godina počiva na mnogim činiocima. Tokom godina uspeha i miliona dolara, koji su se slili u kompaniju nekada poznatu kao Square, a sada kao Square Enix, Final Fantasy naslovi postali su sinonim za veličanstvenost: kako svojim obimom, tako i vrhunskom produkcijom u svim aspektima. Ko nije igrao neki FF, propustio je igre koje su definisale žanr japanskog RPG-a i uticale na tvorce i igrače širom sveta. Noseći taj teret na plećima, dva najveća preostala kreativca Squarea, Jošinori Kitase i Tetsuja Nomura, stupili su u novi FF projekat, a kako drugačije, nego s ciljem da naprave najveličanstveniji Final Fantasy do sada. Od samog prvog otkrivanja FFXIII, daleke 2005, sevale su bombastične vesti – pre svega, da se ne radi o jednoj igri,

Reci da sam lepa, reci i odlazi

Još Final Fantasy igara

Dobar dan. Ja sam junak iz Versusa XIII

Fabula Nova Crystallis je naziv serijala igara koje će se pojaviti pod Final Fantasy XIII imenom. Naslovi, među koje se ubrajaju još i Final Fantasy Versus XIII (za konzole) i Final Fantasy Agito XIII (za PSP i mobilne telefone), odigravaju se u istom univerzumu, ali će njihove priče biti potpuno nezavisne. Za razliku od Final Fantasy XIII, gameplay Versusa XIII trebalo bi da bude sličan Kingdom Hearts borbenom sistemu u kombinaciji sa pucačinom iz trećeg lica kao što je, na primer, Dirge of Cerberus. Takođe, Versus XIII bi trebalo da bude daleko nasilniji i krvaviji od FFXII, a najavljen je za sada samo za PS3. I, na kraju, radnja Agitoa će se dešavati u školi magije pod imenom Akademeia. Od 13 najavljenih junaka, njih 12 biće učenici ove škole, a kao što to i dolikuje školarcima, oni će biti naoružani katanama, mačevima, sačmarama...

Ovako bi, navodno, trebalo da izgledaju borbe. Videćemo...

već o trilogiji (dve igre za PS3 i jedne za PSP i mobilne), koje zajednički čine priču nazvanu Fabula Nova Cristallis (Priča o novim kristalima). Sve što se do sada zna o likovima, svetu i priči Final Fantasy XIII igara, prikupljeno je na osnovu informacija koje su na konferencijama za medije u Kitaseu, Nomuri i drugim predstavnicima Squarea morali da kidaju kleštima iz usta, kao i iz onih nekoliko frenetično--dinamičnih trailera koji su se do sada pojavili. Svet u FFXIII biće tehnološki najnapredniji od svih dosada viđenih u serijalu, ali će i dalje magija igrati veliku ulogu u njemu. To je svet letećih gradova između kojih saobraćaju leteći brodovi, svet u kojem politika, intriga i religija igraju veliku ulogu. Standardi serijala biće poštovani (chohobi, imena magija itd.) a pre svega, u tipičnom Final Fantasy maniru, okosnica zapleta predstavlja pojavu misterioznog entiteta nazvanog Cocoon, koji preti čitavom svetu i koji je glavna junakinja, za sada znana samo kao Lightning, izabrana da porazi. Ono što pruža nadu da će ovi FF standardi biti originalnije iskorišćeni jeste tvrdnja tvoraca da žele da zaplet bude relevantan za naš svet, odnosno da igrači u njemu prepoznaju odraz našeg i tako se dublje vežu za događaje. Čitav ton biće mračniji i ozbiljniji, a teme manje melodramatične, a više dramatične nego u prethodnim igrama. U svakom slučaju nema sumnje da nam sleduje detaljno razrađena, dobro napisana i vrhunski odglumljena priča. Najznačajnija vest za sada (pored "bombe" da će se igra pojaviti i u verziji za Xbox360) jeste povratak modifikovanog ATB sistema borbe, u kojoj lik ima određeno vreme koje može da potroši na akciju, praćeno cooldown periodom pre sledeće akcije. Kada svi učesnici u borbi dolaze na potez prema ovom principu, dobija se izuzetno dinamičan sistem borbe u kojem je akcija fluidna, napadi i specijalni efekti magija samo sevaju, uz podršku kamere koja dramatično menja uglove. Tvorci odvažno tvrde da ciljaju na nivo dinamike borbe koji su uspostavili animiranim filmom FF: Advent Children. Očigledno je da se po pitanju grafike i dalje drže formule – red prerendanih animacija, in-engine cut-scena i igranja. No, novi White Engine, koji je Square sam napravio i koji će koristiti i njihovi drugi PS3 naslovi, zaista dostiže nivo kada je teško razlikovati prerendano od enginea, bar u trailerima koji su se do sada pojavili i koje definitivno vredi pogledati – čisto da vam krene pljuvačka.

Final Fantasy XIII

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Square Enix
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: Tokom 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Za sada je jasno samo da će nova FF igra biti sve što očekujemo od Square Enixa – RPG epskih razmera koji će postaviti grafičke standarde za konzole ove generacije.

Tekst: Mihailo Tešić

DŽMMO

Osam besplatnih MMORPG-ova za sve koji su rekli "ne" pretplatama

Većini igrača, kada se spomene pojam MMORPG, prvo padaju na pamet giganti kao što su World of Warcraft, EVE Online, Lord of the Rings Online i najnoviji član ove družine – Age of Conan. Ipak, na netu cirkuliše veliki broj potpuno besplatnih MMORPG-ova koje možete instalirati i igrati bez bilo kakve novčane nadoknade. Naravno da se svi zapitaju – pa gde je onda tu interes izdavača. Evo gde je caka: 90% ovih igara nudi opciju takozvanog Item Malla. Poenta je u tome da vi za pravi novac kupite neku količinu valute, specifične za svakog izdavača, i onda možete kupovati neke specijalne predmete (oružja, oklope, napitke...) ili neki od boost paketa za bilo koju od igara iza koje stoji izdavač čije novčiće/tokene posedujete. Bolja oprema vam, naravno, omogućava lakše igranje, dok vam boost paketi u najvećem broju slučajeva omogućavaju brže napredovanje kroz igru. Jedan od najpoznatijih besplatnih MMORPG-ova svakako je Anarchy Online, ali njega nećemo uvrstiti u listu jer on ne spada u potpunosti u ovu grupu igara. Anarchy Online omogućava besplatno igranje, ali samo osnovne verzije. Na raznim akcijama možete besplatno skinuti neku od ekspanzija, ali čim je instalirate, igra prelazi u verziju u kojoj morate plaćati mesečnu pretplatu. Igre koje ćemo ovde opisati, nude besplatno kompletan sadržaj. Plaćanjem, koje nije obavezno, dobijate samo određenu prednost u odnosu na igrače koji to ne rade, ali bez obzira na to neće biti uskraćeni ni za jedan deo sadržaja. Ovih osam igara samo su neki od predloga i teško je izdvojiti šta je najbolje s obzirom na veliki broj igara ovog tipa.

Last Chaos

Last Chaos vodi nas u zemlju Iris gde neprekidno traje borba između sila dobra i zla. Na čelu "armije svetla" je Apollon sa svojim vernim vitezovima, dok "armiju tame" vode Eres i njegovi moćni titani. Vi ste bačeni u centar tog sukoba i morate odabrati stranu kojoj ćete se prikloniti. Postoji izbor od šest klasa: knight, rogue, mage, healer, sorcerer i titan. Odmah treba skrenuti pažnju da je Last Chaos više namenjen veteranima jer se ne može baš pohvaliti tutorialima koji će vas uvesti u igru. Ipak, jedan od elemenata, zbog kojih se ova igra našla na listi, jeste izuzetno dobar community igrača koji su voljni da pomognu. Razvojni tim čak i ohrabruje ovakvo ponašanje i zato je uveo, takozvani, "Guardian" sistem koji omogućava igračima viših nivoa da pomognu novim igračima da lakše napreduju. Naravno, ova pomoć neće proći nenagrađeno i zato Guardiani mogu poboljšati svoju reputaciju, a igrač kojem su pomagali može dobiti kvalitetno oružje specifično za njegovu klasu. Igra poseduje solo instance koje su dobre za sakupljanje iskustva, a pored toga moraćete i da se posvetite masovnom grindu ako želite da napredujete. Last Chaos poseduje i zanimljiv "pet" sistem. Ljubimac po vašem izboru može vam se pridružiti na nižim nivoima i zatim će on napredovati zajedno sa vama i svugde vas pratiti, dok ga na kasnijim nivoima možete koristiti i kao mount. Za kraj treba spomenuti da je igra veoma popularna na našim prostorima.

IZDAVAČ: Aeria Games
DOWNLOAD: http://lastchaos.aeriagames.com

RF Online

Rf Online je igra za koju se inicijalno plaćala pretplata, ali je u međuvremenu postala besplatna. Igra je više zasnovana na PvP sadržaju jer prati borbu triju rasa oko jedne planete bogate neophodnim resursima. S obzirom na to da je u pitanju daleka budućnost, smatra se da su sve tri rase neki dalji potomci ljudi. Rase Cora (mistični spiritualisti), Accretia (napredni kiborzi) i Bellato (techno-magovi) prilično se razlikuju po pozadinskoj priči, mada, kada je u pitanju izbor klasa, prvih 30 nivoa skoro da i nema razlike. Na početku imate izbor jedne od četiri osnovne klase (Ranger, Spiritualist, Warrior i Specialist) s tim da rasa Accretia ne može biti Spiritualist. Na 30. nivou dolazi do prvog grananja klasa, a na 40. do još jednog na uže specijalizacije. Osim toga, na 30. nivou dobijate moćno oružje specifično za rasu koju vodite. Glavna zanimljivost u igri su, takozvani, Chip Wars koji predstavljaju neku vrstu battlegrounda koji se odvijaju tri puta dnevno na svakih osam sati. U borbi za glavni rudnik, čijim osvajanjem dobijate bonus na proizvodnju, cilj vam je da zauzmete jedan od protivničkih tornjeva i eventualno odnesete čip do rudnika (što će vam omogućiti duži period beneficija od bonusa). I pored lepe grafike i zanimljivog izbora rasa kao i interesantnog PvP-a, igra pati od čuvenog grind sindroma, zajedničkog za skoro sve besplatne MMORPG-ove.

IZDAVAČ: Codemasters
DOWNOLOAD: www.rf-onlinegame.com

Fiesta

Fiesta je igra namenjena mlađim naraštajima. Grafika koja veoma podseća na crtani film, jednostavnost igranja kao i vrlo kratko vreme neophodno da se pohvataju osnove, idu u prilog prethodnoj tvrdnji. Ipak, to ne znači da i stariji igrači ne mogu da se pozabave ovom igrom.

Priča nas vodi u svet Isya koji je pod konstantnim napadima zlih božanstava i njihovih armija koje žele da ga unište i ponovo se spoje sa vrhovnim zlom – Legelom, koji je zarobljen ispod površine. Stanovnici ovog sveta, koje čine ljudi i vilenjaci, ipak nisu u potpunosti nezaštićeni jer nad njima bdi boginja Teva. Na samom početku igre imate izbor od četiri arhetipske klase: warrior, cleric, archer i mage.

Pored standardnih zadataka i grinda neophodnog za napredovanje, postoji i nekoliko veoma interesantnih elemenata koji je izdvajaju od ostalih igara ovog žanra. Kao prvo, tu su takozvani Kingdom Quests koji omogućavaju da do 15 igrača rešava jedan od ponuđenih grupnih zadataka. Ti zadaci aktiviraju se na svaka dva sata i igrači imaju kratak vremenski rok da se uključe. Ostvarenje ciljeva najčešće podrazumeva uništenje svih protivnika u instanci, ubijanje glavnog bossa i slično. Druga zanimljiva stvar jeste mogućnost sklapanja braka između igrača. Brak nije samo kozmetičke prirode, već vam omogućava da prizovete novog specijalnog ljubimca u pomoć a i, kada ste u istoj grupi sa bračnim drugom, oboje dobijate više iskustva.

IZDAVAČ: Outspark
DOWNOLOAD: www.outspark.com/fiesta

Mabinogi

IZDAVAČ: Nexon
DOWNOLOAD: mabinogi.nexon.net

Mabinogi je veoma specifična igra. Iako na prvi pogled šarena grafika podseća na neku simpatičnu dečju igru, u pozadini se krije mnogo više. Igra predstavlja neku vrstu alternativnog fantasy života. Na početku nemate izbor rase/klase, već samo birate pol i izgled. Mabinogi ima interesantan sistem napredovanja, tako da pored nivoa koje stičete skupljanjem iskustva, morate razvijati i veštine time što ćete ih često koristiti. Ovo može biti mač sa dve oštrice jer vam se može desiti da posedujete neki viši nivo, ali vam veštine nisu dorasle izazovima na tom nivou. Zanimljiv je i pristup odnosu sa NPC-ovima koji formiraju svoje mišljenje o vama na osnovu vaših izbora u dijalozima. Ako neki NPC stekne negativno mišljenje o vama, teško ćete ga popraviti. Sa druge strane, NPC koji je prijateljski nastrojen, pored standardnih, davaće vam i neke specijalne zadatke i savete. Efikasnim izvršavanjem zadataka i razvijanjem dobrih odnosa možete čak steći i titulu "friend of NPC". Pored ove, postoji još gomila raznih titula koje nose posebne bonuse i/ili penale. Novac zarađujete izvršavanjem posebnih zadataka koji će vas, umesto iskustvom, nagrađivati novcem, a možete se prihvatiti i nekog honorarnog posla. Instance takođe nisu klasične, već se kreiraju na osnovu predmeta koji žrtvujete na oltaru. Što je predmet egzotičniji, to su instance zanimljivije i teže, ali i sa boljim nagradama.

Silkroad Online

Silkroad predstavlja spoj fantazije i istorijskih činjenica. Igra prati dešavanja na čuvenim "putevima svile" koji su se prostirali kroz južnu Aziju spajajući tako Kinu i Tursku. Možete igrati kao Evropljanin ili Kinez što će uticati na vašu početnu lokaciju (Konstantinopolj ili Jangan) i izbor klase u toku igre. Prilikom kreiranja lika, ne postoji klasičan izbor klase već birate pol, izgled (koji je predefinisan, što znači nema izbora frizure, boje kose, lica i slično, već birate jedan od ponuđenih), tip početne odeće i početno oružje. Početno oružje trebalo bi da izaberete na osnovu klase koju želite da igrate. Obavljanjem zadataka i ubijanjem raznih protivnika dobijate neophodno iskustvo za napredovanje po nivoima. Kako dobijate nivoe, stičete i iskustvene poene koje zatim dodeljujete klasi u kojoj želite da napredujete, slično kao sistem talenata u WoW-u. Izbor nacije utiče na izbor klasa, tako da Evropljani imaju šest (Warrior, Warlock, Bard...) a Kinezi sedam (Bicheon, Heuksal, Pacheon...) klasa. Na 20. nivou igra dobija novu dimenziju jer vam se nudi izbor jednog od tri zanimanja: trgovac, lovac i lopov. Pored klasičnog postoji i poslovno iskustvo koje trgovac stiče prodajom oružja i opreme lovcu, lovac ga skuplja time što lovi lopove i čuva trgovce, a lopovi krađom od trgovaca. Interesantno je i to da postoji već tri ekspanzije za ovu igru.

IZDAVAČ: Joymax
DOWNOLOAD: www.silkroadonline.net

Cabal Online

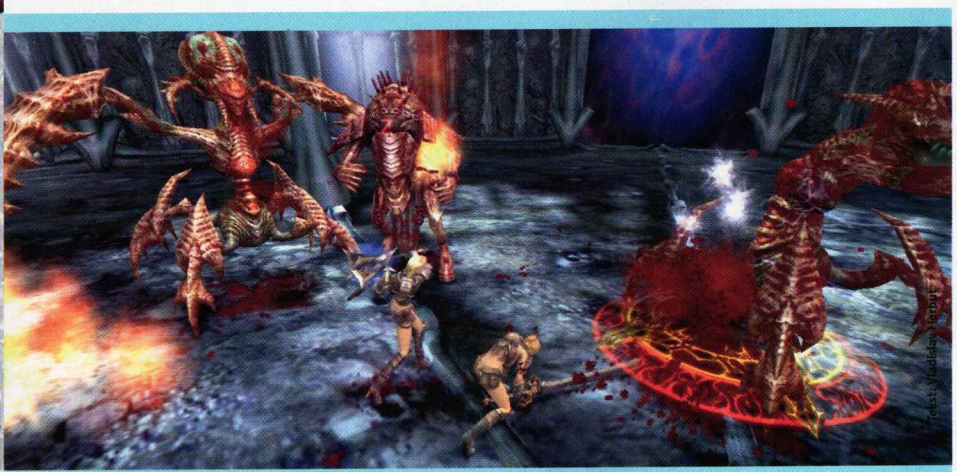
Radnja u igri Cabal Online smeštena je u postapokaliptični svet Nevareth čija postavka podseća na kombinaciju SF i srednjovekovne tematike. Cabal je zlo koje je skoro uništilo Nevareth pre oko hiljadu godina, a sada se ponovo budi i mračna pretnja i nadvija se nad narodom ove zemlje. Igra na početku nudi izbor od šest klasa od kojih su tri standardne (warrior, blader i mage), dok su preostale tri hibridne jer kombinuju osnovne klase sa mogućnošću upotrebe magija (force archer, force shielder i force blader). Igra se zasniva više na arkadnim elementima jer već posle 10. nivoa imate mogućnost da formirate kombo udarce pravovremenim pritiskom na određene tastere koji će vaše protivnike zasuti serijom smrtonosnih udaraca. Ipak, morate obratiti pažnju i na zdravlje jer prilikom izvođenja komboa nemate mogućnost lečenja (magijama ili ispijanjem napitaka). Napredovanje po nivoima najviše se bazira na izvođenju gomile zadataka, što je u principu mnogo efikasnije i zanimljivije od besomučnog grinda koja vas čeka u gomili drugih igara. Postoje i instance, ali su one namenjene pretežno igračima viših nivoa. Zone u kojima se izvršavaju zadaci manje su nego u mnogim drugim MMORPG-ovima, ali pozitivna strana ovoga jeste što nećete morati mnogo da trčite do ciljnih zona u kojima te zadatke izvršavate. Igru krasi i lepa 3D grafika koju prate relativno dobri zvučni efekti, ali i smešna azijska pop muzika (mada postoji i ingame jukebox tako da možete sami učitati muziku po želji).

IZDAVAČ: OGPlanet
DOWNOLOAD: www.cabalonline.com

Rappelz

Rappelz je igra koja se izdvaja od konkurencije najviše veoma razvijenim sistemom ljubimaca. U principu, radi se o manje-više standardnom MMORPG-u specifičnom za korejsko tržište. Igra prati sukob tri rase, Deva (čuvari svetla), Asura (sluge tame) i Gaia (zaštitnici prirode). Svaka rasa počinje sa specifičnom klasom s tim da se posle 10. nivoa možete specijalizovati. Postoje tri specijalizacije i, iako su različite za svaku rasu, mogu se grubo svrstati u warrior, mage i pet summoner. Osnovna Deva klasa je Guide (neka vrsta paladina), kod Asura je to Stepper (brzi ratnik/lopov), a Gaia počinju kao klasa Rogue (koja je doduše više ratnik nego lopov). Ipak, glavna draž igre leži u vašim pratiocima. O čemu se, zapravo, radi? Svaki igrač poseduje prazne Pet karte pomoću kojih može da pripitomi neko stvorenje. Ljubimci napreduju zajedno sa vama, a sa napretkom im se menja i fizički izgled. Na početku ćete pripitomljavati slabija stvorenja shodno vašem nivou i veštini pripitomljavanja, dok ćete kasnije imati prilike da nabavite veoma jake pratioce. Neki od njih su: Pantera, Siren, Orc, Red Pixie, Hawkman. Igru krasi veoma lepa grafika, ali i neizbežni grind za skupljanje iskustva. Ipak end-game sadržaj trebalo bi da nudi zanimljiv izbor tamnica i zona za izvršavanje zadataka, samo što prvo treba dogurati do tih nivoa.

IZDAVAČ: Gala-Net Inc.
DOWNOLOAD: http://rappelz.gpotato.com



Requiem: Bloodymare

IZDAVAČ: Gravity Interactive
DOWNOLOAD: www.playrequiem.com

Poslednje mesto na listi ne znači da je igra najlošija od nabrojanih, ali je svakako najnovija, što se da i primetiti po veoma kvalitetnim vizuelnim efektima. Za razliku od svih ostalih MMORPG-ova koji imaju fantasy ili SF pozadinsku postavku, Requiem je horor igra u kojoj se krv proliva na litre, a monstrumi su definitivno plod nečije izuzetno bolesne mašte. Igra vas stavlja u svet Ethegia gde vi preuzimate ulogu jednog od Temperiona, bića koja su kreirana kombinacijom genetskog inženjeringa i okultnih moći. Ethegia je rastrzana usled neuspelih mahinacija mistika i naučnika tako da se bića iz najmračnijih noćnih mora slobodno šetaju zemljom, a na vama je da barem jednim delom dovedete stvari u red. Izbor prilikom kreacije lika svodi se na tri rase: Turans (najsličniji ljudima), Bartuks (nabildovani ratnici) i Kruxena (poludemonski mistici). Svaka rasa na početku ima izbor od dve klase koje se kasnije dele na nove dve uže specijalizovane klase. Interesantni elementi igre su, svakako, mogućnost menjanja sopstvenog DNK zarad dobijanja boljih osobina kao i mogućnost transformacije u moćne zveri. Igra obiluje krvavim okršajima kako u PvE režimu dok radite zadatke, tako i u posebnim arenama gde se vode okršaji timova igrača u formatima od 4-na-4 do 16-na-16. Svakako da je horor okruženje pravo osveženje u moru fantasy MMORPG-ova plus što je grafika na stvarno zavidnom nivou pogotovo ako se uzme u obzir da se radi o besplatnoj igri.

Hoću još!

Nije vam dosta besplatnih MMO igara? OK, evo vam još malo

FLYFF (Fly For Fun)
Još jedna igra sa simpatičnom dečjom grafikom čiji je glavni adut mogućnost likova da lete na posebnim predmetima

IZDAVAČ: gPotato
DOWNOLOAD: http://flyff.gpotato.com/

Shaiya: Light and Darkness
Rat između frakcija dobra i zla uz bogati PvE sistem kao i postojanje RvR sistema gde se borite za vlast nad kontinentom

IZDAVAČ: Aeria Games
DOWNOLOAD: http://shaiya.aeriagame

9Dragons
MMO role playing game zasnovan na istoriji stare Kine i upotrebi borilačkih veština u borbama.

IZDAVAČ: Acclaim
DOWNOLOAD: 9dragons.acclaim.com

Sword of the New World
Kvalitetna grafika u kojoj vodite tri lika istovremeno. Fantasy pogled na osvajanje Amerika u paralelnom univerzumu.

IZDAVAČ: Gamers First
DOWNOLOAD: www.swordofthenewworld.

Perfect World International
Iako još u BETA fazi, ovaj MMO već sada deluje obećavajuće sa interesantnim rasama i veoma dobrom grafikom. Sjajno!

IZDAVAČ: Beijing Perfect World
DOWNOLOAD: www.perfectworld.com

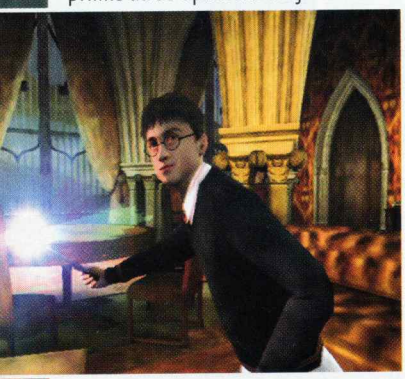
Runes of Magic
Takođe još u BETA fazi, ali po viđenom, fantasy svet Taborea trebalo bi da donese sate i sate zabave.

IZDAVAČ: Frogster
DOWNOLOAD: www.runesofmagic.com

Grand Theft Auto IV stiže za PC

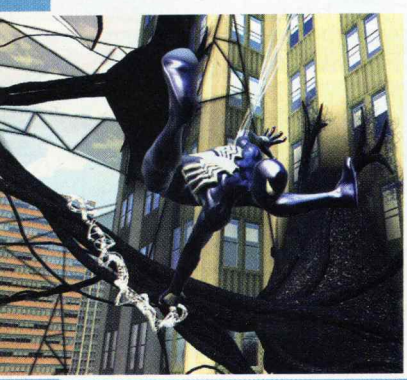
MAGIČNI HARRY POTTER

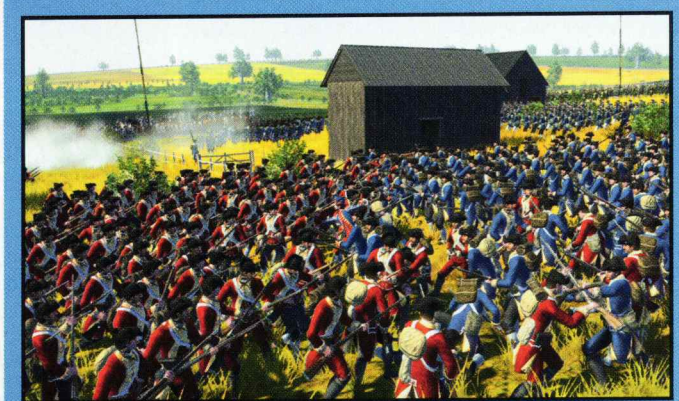
Prvobitno je premijera filma "Hari Poter i polukrvni princ" najavljena za 20. novembar, međutim, onda je odložena za jun sledeće godine. Srećom, igra koja prati ovaj film najverovatnije će izaći do kraja godine. U ovoj šarenoj arkadnoj avanturi igraćete u ulozi Harryja Pottera, a meta će biti Lord Voldemort i njegovi pomagači. Zadatak vam je da odbranite tajanstvenu knjigu, pomoću koje spravljate magične napitke. U tome će vam pomoći i vaš verni čarobni štapić da biste se probili kroz neprijateljske redove. Ako ste voleli kvidič mečeve, i u ovoj igri imaćete prilike da se oprobate u njima.



SPIDEY SE VRAĆA

U igri Spider-Man 3, njujorški najpoznatiji superjunak, pokazao je svoju mračnu stranu. U igri za PC, koja će izaći do zime, pod nazivom Spider-Man: Web of Shadows, imaćete priliku da odlučite da li će vaš paukoliki junak biti pozitivna ili negativna ličnost. Activision obećava i otvoren svet za istraživanje, pa ćete tako obilaziti ceo Manhattan u potrazi za novim zadacima. U ovoj akciji srešćete i druge superjunake kao što je, na primer, Geier.





Empire: Total War definitivno je jedna od najboljih strategija koje smo mogli da vidimo na GC

TOTALNI RAT

Radnja se odvija 1700. godine. Osnovane su SAD, a kolonizacija se nastavlja. Naravno, i vi želite da osvojite parče kolača sveta. U strateškoj igri Empire: Total War vodićete svoju vojsku u predivnoj real-time 3D grafici. Ovoga puta uvedene su i pomorske bitke, pa će vam na raspolaganju biti preko 40 različitih brodova. Empire: Total War pojaviće se sledeće godine u februaru i to ekskluzivno za PC.

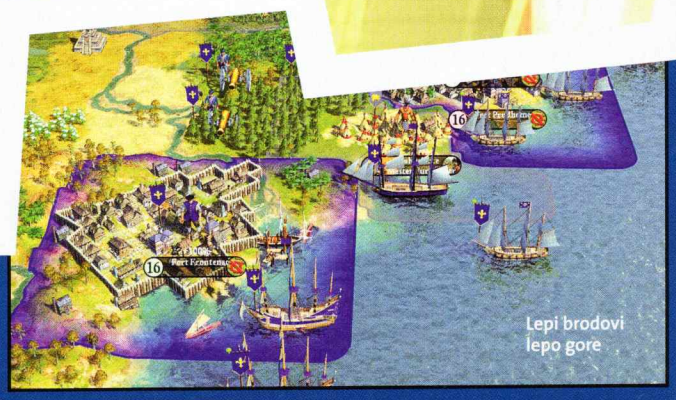
MALI PRINC

Ubisoft je poznat po dobrim obradama svojih igara na Nintendo DS-u. Najbolji primer za to jeste Assassin's Creed: Altair's Chronicles. Sa igrom Prince of Persia: The Fallen King, ovaj razvojni tim najavio je novu DS avanturu u poznatom svetu Prince of Persia koji bi trebalo da se pojavi već ove zime. Kao princ Magnus, pobeći ćete u napušteno kraljevstvo, pošto se celom zemljom raširila tajanstvena tamna supstanca. Preko 50 nivoa igre urađeni su u predivnom comic stilu, a vaš zadatak biće da otkrijete misteriju crne supstance i da se otarasite negativaca. U tome će vam pomoći i corrupt magician, koji je zamena za Eliku iz "punokrvne" verzije za PC i "velike" konzole. Ovo je ujedno i prva platformska igra za DS koju u potpunosti igrate putem touch-screena.

Iako je bilo nagađanja da će famozni GTAIV izaći i za PC, niko nije mogao sa sigurnošću reći da li će se to zaista dogoditi i kada. Međutim, više nema strepnji! Rockstar je izdao zvanično saopštenje u kojem navodi da će se njihov mega hit Grand Theft Auto IV pojaviti 18. novembra na PC-ju.

Za razliku od konzolnih verzija, koje su izašle krajem aprila, PC verzija imaće poboljšanu grafiku, ali i, što je mnogo važnije, znatno unapređen multiplayer.

Po rečima Sama Housera iz Rockstar Gamesa, GTA IV za PC "izgleda fantastično, a gameplay je savršen". No, moraćemo da sačekamo još dva meseca da bismo se u to uverili...



Lepi brodovi lepo gore

ISKRCAVANJE NA NOVE OBALE

Retro fanovima će se ostvariti jedan san: Sid Meierov klasik Colonization biće prepakovan u novu ekspanziju igre Civilization. Baš kao u Empire: Total War i u ovoj igri ćete osvajati novi svet, ali za razliku od Segine real-time strategija, ovo je potezna igra. Zahvaljujući novom korisničkom interfejsu, modernom izgledu i proširenoj funkciji diplomatije, u Colonizationu će uživati i novi i stari igrači.

Tekst: Lazar Parić

A sada malo vi...

Pismo meseca

Noćna ptica

Sad je cirka 1.32 AM. Opet sam uznemiren i ne mogu da spavam. Ne prestajem da mislim na svoju omiljenu glumicu Siennu Guillory koja je davne 2004, ušavši u plavi korset, zaigrala najpoznatiju Capcomovu heroinu Jill Valentine. Obožavam Resident Evil serijale, ali sam se iznervirao kada sam saznao kakav će novi lik... pardon likuša zameniti Jill u Resident Evil 5. Srećom, švorc sam, pa nemam za PS3 tako da i neću zaigrati "peticu".
Koja je grafička bolja GeForce 9800 GT ili Asus AH3650 SILENT?

Mare iz Beograda

ScreenFun: Yep, slažemo se sa tobom. Ukoliko budeš organizovao neku peticiju, slobodno nas kontaktiraj – daćemo ti podršku. Ako treba, ići ćemo radi tebe u Japan, da odnesemo peticiju lično direktoru Capcoma.
Što se tiče pitanja za grafičku, bolja je GeForce 9800 GT.

Kompanija Logitech poklanja za pismo meseca miš G3 koji je namenjen igračima
www.logitech.com

Legenda

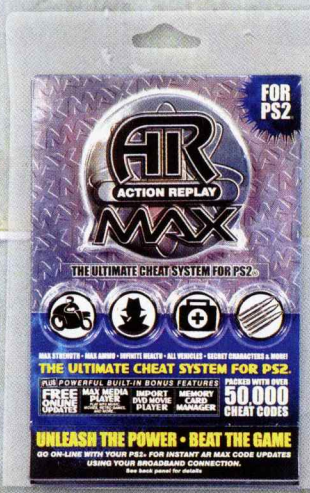
Hej, ljudi, treba mi pomoć, to jest, odgovor na neka vrlo važna pitnja. Moja konfiguracija je sledeća: Intel Dualcore 3.4 GHz, 1 GB memorije, GeForce 7300GT Silent 256 MB, 80 GB HDD SATA2.
1. Koje delove treba da zamenim na kompu da bih mogao da igram neke novije igre (Creed, Grid...) na maksimalnoj rezoluciji? Razmišljao sam da uzmem još 2 GB RAM-a i GeForce 9600GT 1 GB... Ali, hteo sam prvo vas da pitam za stručni savet.
2. Pošto mnogo volim da igram strategije, kao što su Stronghold ili Rise of Nation, koje biste mi nove igre iz tog segmenta preporučili?
3. Da li postoji nada da će novi GTA izaći i za PC?
I jedan predlog koji ćete, nadam se, prihvatiti. Bilo bi cool kad biste na poslednjim stranicama vašeg časopisa uveli legendu za skraćenice kao što su RPG, RTS, FPS...

Nenad

ScreenFun:
1. Teško će 9600 GT i taj procesor poterati Creed i Grid u maksimalnoj rezoluciji, ali svakako će bolje raditi nego ranije kada dokupiš nove komponente. Ako želiš da igraš pomenute igre u punom kvalitetu, obrati se konfiguraciji "zlatna sredina" u rubrici Hardware.
2. Slabo ima nešto dobrih igara u toj kategoriji. Probaj, na primer, Age of Empires III: The Asian Dynasties.
3. Grand Theft Auto IV potvrđen je za PC i izaći će 18. novembra.
Nije valjda da još uvek nisi naučio šta znače te skraćenice? RPG znači role-playing game, RTS real-time strategy, a FPS first-person shooter. Ako te još nešto muči, piši... ili pretraži Google. Postoji jedna zgodna fora za pronalaženje takvih skraćenica na Googlu. Otkucaš u polje za pretraživanje define: rpg i dobićeš definiciju tražene reči.

Napredna varanja

Hi! Čitam vas od 5. broja i mislim da ne postoje ovako kvalitetne novine, za ovako malu cenu. Neću mnogo gnjaviti o tome kako ste najbolji, već ću odmah krenuti sa pitanjima.



1. Veliki sam Gran Turismo fan, i na Internetu sam pronašao informaciju o ARMax CD-u sa varanjima za igre, ali mi nije baš najjasnije o čemu se radi. Zanima me da li se ARMax može kupiti u Srbiji i koliko košta?
2. Kada će i da li će izaći NBA 2K9 za PS2?
3. Koliko će se još praviti igre za PS2?

Srđan iz Pančeva

ScreenFun:
1. Pomoću Action Replay MAX diskova zaista možeš varati u PlayStation 2 igrama. Nažalost, ova roba je vrlo retka u našoj zemlji, a ako imaš nekog u inostranstvu, uputi ga na www.datel.co.uk koji proizvodi ovu opremu ili na CodeJunkies radnju (www.codejunkies.com) koja ih prodaje. Pitanje je samo da li pametno dati 40 evra da bi mogao da varaš u igri čiji si fan. Da nije to malo glupo?
2. NBA 2K9 izlazi za PS2 u isto vreme kada i za PS3 i Xbox 360, a to je 7. oktobar.
3. Niko tačno ne zna koliko će još izlaziti igre za PS2, ali sudeći po dosadašnjem trendu, možeš biti miran još jednu sezonu.

Kao besplatno

Ćao, ScreenFune, kako je vama tamo? Kako je robovima? Je l' još dobijaju parče hleba? Znate li vi da ste vi najpošteniji časopis koji ja znam. Vi nemate one gluposti gde dobiješ dodatnu igru ili bombonu "kao" besplatno, a usput podignete cenu. Nadam se da vi to nećete raditi.
A sada pitanja:
1. Da li postoji neki dobar laptop koji može da podrži igre kao što su Assassin's Creed, NFS Carbon itd. Ako znate, napišite mi marku laptopa i njegovu cenu.
2. Da li će izaći Assassin's Creed 2?
3. Gde u Novom Sadu mogu naći PSP jeftinije od 21.000 dinara jer sam u Engleskoj video PSP za 72 funte (7.200 din).

Radovan

ScreenFun: Taman smo mislili da uvalimo neke turske žvake u ScreenFun i da podignemo cenu na 200 dinara. Sad si nam pokvario ideju. Do đavola! A što se tiče robova, više im ne dajemo hleb. Nestalo. Sada jedu kolače.
1. Naravno da postoje laptopovi koji mogu da pokrenu zahtevne igre, poput onih koji si naveo, ali moraš biti spreman da duboko zaroniš u džep da bi priuštio sebi takav primerak. Pogledaj, na primer, Dell XPS M1530 (oko 1.100 evra), Acer Aspire 5920G (oko 1.100 evra) ili Asus G2S (oko 1.000 evra).
2. Assassin's Creed 2?! Ne. Ti bi to, kao, igrao? Da ne možda još i na laptopu?
3. Kad si video u Engleskoj PSP za te pare, što ga nisi odmah kupio? Prodaju ga u GMC-u za 195 evra. www.gmc-yu.co.yu

Usta moja, hvalite me

Da ne smaram sa "ćao, svima, kako ste..." i drugim glupostima, prelazim odmah na pitanja. Naime, uzeo sam novi komp pre mesec dana i ne mogu nikako da nađem neku igru da isprobam njegovu brzinu. Sve što imam nekako je ostarelo i nedovoljno zahtevno.

1. Preporučite mi nešto što će stvarno da pomuči moju mašinu.
2. Gde u Srbiji mogu da nabavim pre-paid za City of Villains?
P. S.: Konfiguracija: Intel Corel 2 Duo na 3 GHz; 4 GB RAM-a; grafička nVidia 9800GTX sa 512 MB

ScreenFun:
1. Ako nećeš da čekaš Crysis Warhead da bi isprobao da li je on dovoljno zeznut sa tvoju "zverku", možda bi mogao da isprobaš stari trik koji mi koristimo u redakciji ScreenFuna. Startuj ne jednu, nego četiri igre odjedanput onda, dok u jednoj igraš, u ostale tri pustiš demo kao i neki screen-capture koji će snimati gameplay i odmah ga pakovati DivX. Mi smo na našoj redakcijskoj mašini uspeli da startujemo u isto vreme Crysis, Assassin's Creed, Devil May Cry 4 i Mass Effect i sve je super radilo dok nije zazvonio alarm.
2. Pre-paid za City of Villains možeš da nađeš u Game-S radnjama. www.game-s.rs.

Lag

Zdravo, ScreenFune, vaš sam verni čitalac i ne bih da vas hvalim jer mislim da vam je to već dojadilo, a možda i ne... nije ni važno...
1. Da li je istina da će izaći Warcraft 4? Na Internetu piše da je Blizzard potvrdio izlazak novog Warcrafta i da će se valjda zvati Warcraft 4 – Arthas Revenge. Ako znate nešto više, odgovorite mi.

Izabrano loše društvo

U saradnji sa kompanijom "Extreme CC" Bravo ScreenFun poklonja Battlefield: Bad Company ekskluzivne majice **Đorđu Janjiću, Nikoli Markoviću, Stojanu Draškoviću, Milici Pavić i Draganu Mikuliću**. Priveske su osvojili **Nikola Todorović, Dušan Šipka, Srđan Lazić, Goran Basara i Vuk Novaković**. Antistres bombe su osvojili **Danijel Spasić, Milan Kuga, David Filipović, Vujović Mirko i Saša Papić.**

Bravo ScreenFun u saradnji sa firmom **"Extreme CC"**, zvaničnim zastupnikom Codemastersa za Srbiju, poklanja čitaocima igre **Overlord** i **GRiD** u verziji za **PS3** konzolu. Overlord je jedno od najvećih iznenađenja prethodne godine i jedna od omiljenih strategija među igračima, ali i pripadnicima medija. GRiD je jedna od najboljih arkadnih trkačkih igara ove godine, čiji će osećaj brzine i zahtev za koncentracijom igrača biti teško nadmašena još neko vreme. Da biste ćapili ove igre, potrebno je da na broj **4357** pošaljete **SMS** sa prefiksom **sfun extreme** zajedno sa svojim **imenom** i **prezimenom**.

2. Drugo, dok igram Warcraft na netu i kada kreiram igru, zašto mi svi govore da imam neki LAG? Šta je to i kako mogu da ga uklonim? (Ako je do konfiguracije, što ne verujem, ali imam nVidia 8500GT PCX 512 MB RAM, AMD Athlon64 X2 Dual Core 4200+ 2,20 GHz, 1 GB RAM,160 GB HD i Internet Eunet ADSL 1,5 MBp/s Golden Line)

P. S. Pošto sam veliki fan Assassin's Creeda, a nemam ga, da li biste mogli da mi pošaljete tu igru?

FrenzY

ScreenFun:

1. Blizzard je trenutno prezauzet novom WoW ekspanzijom The Wrath of the Lich King kao i pravljenjem Diabla III i StarCrafta II, tako da nema vremena niti je najavio da radi Warcraft III. Čak i ako bi počeo da radi na novoj Warcraft igri, to će sigurno biti neki MMO kao što je WoW.

2. Lag je reč iz slenga i ona u kompjuterskoj terminologiji označava simptom gde se rezultat neke akcije ispoljava kasnije od očekivanog. Lag se u igrama ispoljava kao neprijatno kašnjenje između izdate komande i akcije koja treba da usledi. On se uglavnom pojavljuje kada Internet konekcija ima prevelike pingove (preko 100 ms) ili u slučaju hostovanja igre, što je slučaj kod tebe, gde je bitna i hardverska moć servera. Ping u DotA Allstars možeš proveriti kada u komandnoj liniji kucaš /pingall ili /fromall a za potrebnu konfiguraciju hostovanja igre, proveri minimalne zahteve.

P. S. Kako to da si fan igre Assassin's Creed, a nemaš igru? Ništa nam nije jasno...

Visoka poseta

Poštovani, imamo jedan predlog za vas. Da li imate mesta u vašim novinama za sliku mog sajta ili sliku banera? Ako imate, da li biste se složili da vi postavite jedno od navedenih u novine, a mi bismo zauzvrat reklamirali vaš sajt na svim stranicama našeg sajta. Naš sajt ima oko 5.000 poseta dnevno.

Nepotpisani

ScreenFun: Pet hiljada poseta dnevno? Vi morate da ste neki jaki. Šteta što niste napisali o kojem se sajtu radi – odmah bismo prihvatili ponudu.

Masovno u KotOR

Skratiću hvalospeve i ostala čuda zato što vam to nije potrebno. Dakle, ovako: KotOR MMO je najavljen na E3, što me je iskreno razočaralo. Ali, šta očekivati od EA?! Moje pitanje je imate li više informacija o tome. Da li će to biti treći deo ili nešto nevezano za priču iz prvog i drugog dela?

Pozdrav od Erica

ScreenFun: A što si razočaran? Zato što je MMO? Eh, sve više igara, pogotovo iz RPG sveta, prelazi u vode masovnih multiplayer igara jer je zarada na njima osetno veća, pre svega, zahvaljujući mesečnim pretplatama ili plaćanjem dodatnog sadržaja. Elem, što se tiče KotOR MMO igre, EA je zvanično potvrdio da na ovoj igri radi renomirani Bioware i da bi trebalo da se pojavi tokom 2009. godine. Nejasno je šta će dogoditi sa Star Wars Galaxies igrom, kada izađe KotOR MMO, ali jedno je sigurno – EA u svojoj kući ima dve MMO igre koje zaista obećavaju, a to je pomenuti Star Wars: Knights of the Old Republic kao i Warhammer Online: Age of Reckoning, koji bi trebalo da se pojavi ovih dana.

Roštiljijada

Hello, ScreenFune. Pišem vam po drugi put i moram reći da sam malko razočaran. Elem, ja, bre, čekam novi broj k'o Evroviziju. Brojim dane kada će stići i kada sam napokon ubedio komšiku da otvori trafiku i da mi novi broj, pogledam i nema ga moje pismo Sigurno sad mislite: "Pogledaj ovog dečkonju šta se umislio? Šalje pismo samo da nas tu tužaka!", ali niste u pravu.

Elem, sada krećem na faks i trebaće mi jedan notebook. Kakvu konfiguraciju mi preporučujete, a da ne pređe cenu od 40.000?

Čitao sam pismo meseca i mogu da vam dam privremeno rešenje što se Guitar Heroa tiče. Pošto ne može da se to namesti da ne trza na PC-u, zašto ne biste probali Frets on Fire? Odlična je zamena! Pozdrav sa juga Srbije i nemojte da vas nisam video na "Roštiljijadu"!

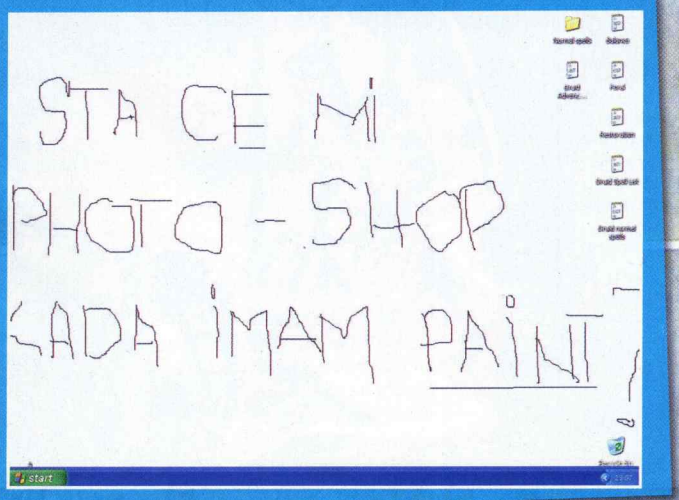
Dušan

ScreenFun: Eto dočekao si i Evroviziju i da se pojaviš u ScreenFunu. Nadam se da si ponosan! Još samo da ti Jovana i Željko otpevaju neki brucoški hit i sreći nema kraja. Šteta što su se njih dvoje nešto podžapali...

Što se tiče tvoje muke sa laptopom, gledaj da mašina ima bar 1 GB memorije i da je zasnovan na Intelovoj platformi. Ostatak šta uspeš da dobiješ za 40.000 dinara. Skinuli smo Frats on Fire sa http://fretsonfire.sourceforge.net i zaista lepo igra radi. Mnogo volimo kada je nešto besplatno, a dobro.

A, bre, je l' to ona Roštiljijada u Leskovac? Će dođemo, samo da nam obećaš da neće biti pljeska od Džekija.

DESKTOP MESECA: RAJKO



Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: Bravo ScreenFun
Radnička 30a, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

SOULCALIBUR IV

Kako je prošao next-gen debi najznačajnijeg borilačkog serijala današnjice?

Soulcalibur IV donosi nam nekoliko novih likova, ali su zadržani i svi stari favoriti

Arene su definitivno prostranije nego ranije, ali je protivnika i dalje moguće pobediti izbacivanjem njih

May The Force Be With You!

Slično kao i u poslednjem delu za PS2, Xbox i GameCube i u Soulcaliburu IV postoje ekskluzivni likovi za svaku platformu pojedinačno. Tako su, u skladu sa prepoznatljivom bojom platforme, izabrani i likovi iz Star Wars univerzuma, pa se tako zeleni Yoda uputio ka Xboxu 360, dok se mračni lord Darth Vader našao na PlayStationu 3. Yoda dominira u borbi sa lightsabeom i velikim skokovima a, zbog patuljastog rasta, mnogi udarci protiv njega postaju neupotrebljivi, uključujući čak i bacanje! Doduše, spor je i to ga sprečava da bude potpuno superioran, ali i pored toga, čini nam se da se on nikako ne uklapa u ostatak ekipe. Darth Vader je, sa druge strane, lepo pronašao svoje mesto, tako da će Star Wars fanovi, koji ovu igru probaju na PlayStationu 3, sigurno biti zadovoljni.

Mali zeleni Yoda našao je svoje mesto na Xbox 360 platformi

Svaki deo Soulcalibur sage predstavljao je sjajnu investiciju za igrače jer nijedno poglavlje u ovom dugovečnom serijalu nikada nije izneverilo naše poverenje. Kombinujući savršenu grafiku i izvođenje koje je davalo šansu svima da se dobro zabave, a opet izdvajalo vešte igrače od početnika, nije ni čudo što Namcova franšiza ima toliku popularnost.

Ipak, uvek ima prostora za napredak, pre svega kroz ispravljanje propusta koje je ostavio Soulcalibur III. Osim nedostatka bilo kakvog multiplayera, njemu je često zameren dosta slab balans između likova. Namcov Team Soul očigledno je bio svestan toga, tako da u SC IV definitivno ne postoje totalno nadmoćni likovi, mada su neki od njih i dalje mnogo lakši za uhodavanje od drugih. Kada ih već pominjemo, treba reći da je izbor boraca zaista fenomenalan, jer ih je sad više od 30. Među njima je i nekoliko novajlija koji se savršeno uklapaju u izbor, a naš favorit je Hilde. Ako se odlučite za nekog starog favorita, primetićete da je izvođenje kao preslikano iz prethodnika – spiskovi udaraca praktično su identični, uz tek poneke sitne izmene u tajmingu koje će primetiti samo predani fanovi. Ipak, mislimo da je to rešenje na koje ne treba davati mnogo primedaba, pogotovu zato što je urađeno zaista mnogo posla na tome da svaki od boraca bude barem približno podjednako upotrebljiv. Želeći da stimulišu što ofanzivnije mečeve, u autorskom timu odlučili su se da preterana upotreba blokiranja može da vas baci u soul crush stanje, kada protivnik dobija priliku da vas dovrši svojevrsnim završnim udarcem, koji su, za razliku od fatalityja iz Mortal Kombata, vrlo jednostavni, jer se izvode istom kombinacijom tastera. Same arene mnogo su prostranije, ali je izbacivanje rivala iz njih i dalje priilčno lako.

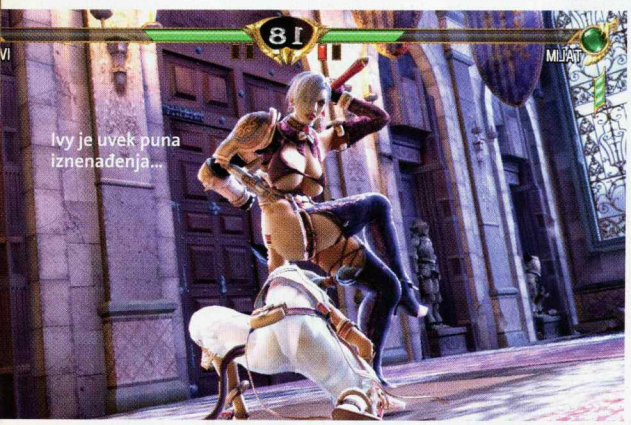
Osim klasičnog arcade i story moda, među kojima i nema preterane razlike, novinu predstavlja Tower of Lost Souls. U ovom režimu uspinjete se i silazite niz spratove ogromnog tornja, boreći se sa nekoliko protivnika u nizu. Svaki sukob sa sobom nosi i sekundarne ciljeve za koje je nekada teško shvatiti šta podrazumevaju, a nagrada za njihovo kompletiranje biće novi predmeti za kreiranje, odnosno izmenu postojećih likova. Ponuđeni editor zaista je moćan i vrlo detaljan, a o tome svedoče radovi mnogih igrača koji su uspeli da stvore Sub-Zeroa,

Ako suviše često blokirate udarce, možete dospeti u soul crash stanje, kada postajete potpuno bespomoćni

Scorpiona, Laru Kroft i čitavu plejadu drugih junaka. Takođe, do izvesne mere možete modifikovati Sophitiu, Taki i ostale "zvanične" borce, menjajući im atribute poput napada, odbrane, količine energije kroz opremu koju nose.

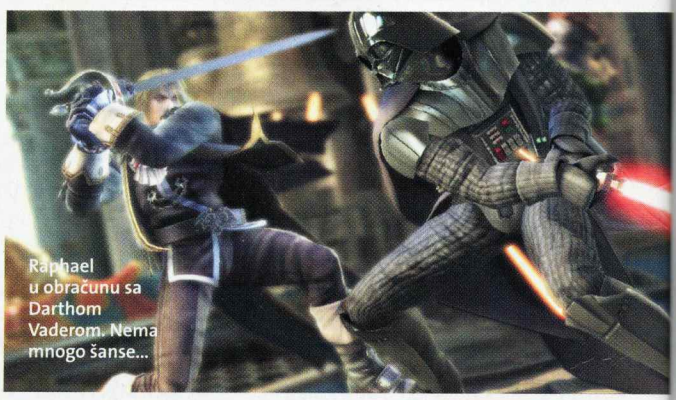
O grafici zaista nema potrebe posebno da razglabamo – svaki detalj iznova nam je dokazivao da do sada nismo videli lepšu borilačku igru, a posebno ovako živopisne i bogate pozadine. Sve, naravno, radi u stabilnih 60 frejmova u sekundi što još više dovodi do izražaja gotovo savršenu animaciju. Epske teme i besmisleni uvodi naratora pred svaku borbu nešto su bez čega Soulcalibur ne bi bio ono što jeste, a i dijalozima na engleskom opet nije posvećena bogzna kakva pažnja.

Bez obzira na to što smo očekivali još neki mod u singlu i multiplayeru i poneku inovaciju koja bi dodatno osvežila borbe, ostaje činjenica da je Soulcalibur IV gotovo savršeno ispolirana igra koja sigurno predstavlja vrhunac žanra i, kao takva, apsolutno je pogodna za vašu kolekciju.



Ivy je uvek puna iznenađenja...

Grafika je, zaista, sjajna, naročito izgled nivoa


Raphael u obračunu sa Darthom Vaderom. Nema mnogo šanse...

Evo ti! Tira i Taki razmenjuju komplimente

Lagovane online borbe

Sve što kreirate u editoru, možete prikazati drugim vlasnicima igre širom sveta, koji su spremni da se sa vama upuste u online okršaje kao najvećom novinom Soulcalibura IV. Izbor modova je, nažalost, vrlo skroman i svodi se samo na rangirane i nerangirane mečeve, sa modifikacijama ili bez njih. Izbor potencijalnih rivala zaista je ogroman, mada treba reći da je lagovanje (kašnjenje komandi) gotovo neizbežno čak i na najjačim dostupnim Internet konekcijama, što vas nekada može skupo koštati.

Soulcalibur IV

ŽANR: borilačka igra
IZDAVAČ: Namco Bandai
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 1. avgust 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 720p, SIXAXIS, Dualshock 3

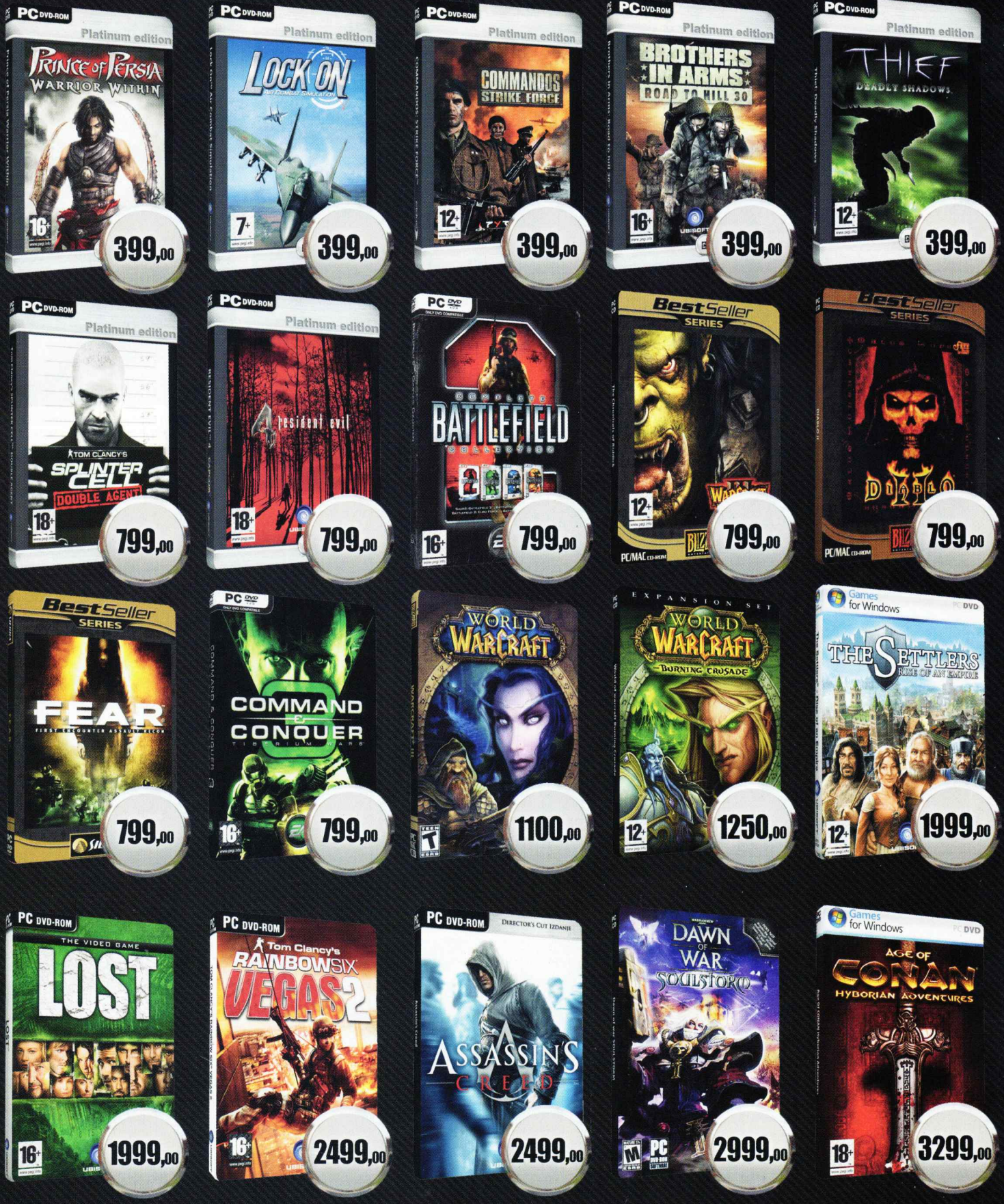
\+ Izuzetno lepa igra, sjajno izvođenje, odličan izbor likova i mogućnost detaljnog kreiranja novih, online podrška...

\- ... koja je mogla biti bolje optimizovana, Tower of Lost Souls nije preterano zanimljiv, story mod je totalno uprošćen.

GRAFIKA: Ne postoji elemenat koji treba posebno izdvajati – Soulcalibur IV u celini izgleda odlično. 5

GAMEPLAY: Nema mnogo promena u odnosu na prethodni deo, osim soul crasha. Mogućnost izmene karakteristika likova je interesantna, ali dosta narušava balans. 5-

ZAKLJUČAK: *Nedostatak velikih novina ne treba da vas brine – Soulcalibur IV je sigurno najzabavnija borilačka igra koju možete da pronađete.* 5



ISPORUKA NA KUĆNU ADRESU

ORANGE SHOP

RUZVELTOVA 1 LOK.7, 011/3370 526

SPACE SIEGE™

Iako je Diabloa u svemiru napravio tim zadužen za Total Annihilation, Dungeon Siege i Supreme Commander, ovaj naslov ne uspeva da dostigne očekivani kvalitet

Od likvidiranih neprijatelja ostaju resursi koje možete pokupiti jednim klikom na taster Z

Kamera ne dozvoljava neko posebno zumiranje, tako da je borba u nekim situacijama više nego nepregledna

NPC likovi nemaju naročito izražen karakter, tako da će vas tokom igre boleti uvo za njih

Chris Taylor, renomirani autor nekoliko legendarnih PC igara, zajedno sa svojim timom iz Gas Powered Gamesa godinama je radio na igri za koju je obećavao da će zaseniti svaki prethodni akcioni RPG. Ovo hvalisanje se pokazalo kao potpuno neosnovano: Space Siege, potpuno prosečna igra sagledana iz svakog mogućeg ugla, jednostavno nema potencijal za ravnopravno sukobljavanje sa veličinama koje su proslavile ovaj popularni žanr.

Priča Space Siegea počinje katastrofom koja je zadesila čovečanstvo, uzrokovanom nekontrolisanom ekspanzijom putem gigantskih kolonizacionih brodova koji su u dubokom svemiru naleteli na agresivnu vanzemaljsku civilizaciju. Invaziona flota rase Kerak prvo je sistematski uništila sve postojeće kolonije, da b se u nezaustavljivom jurišu konačno obrušila i na Zemlju. Evakuacija naše ruinirane planete takođe pola

Pirotehnika i efekti upotrebe Sethovih sposobnosti ponekad su spektakularni

Vaš verni robot HR-V predstavlja veliku pomoć u kasnijem delu igre

Na ekranu sa statistikama vidimo da je Seth odabrao kibernetski put kroz igru...

U finalu Cyber kampanje vidimo realizaciju pilotovog plana za pretvaranje preživelih ljudi u Kiborge

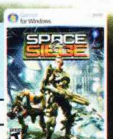
zi po zlu, jer brodovi Keraka uništavaju preostale colony shipove koji su pokušali da probiju blokadu. Jedan jedini brod, noseći poslednje ostatke ljudske rase ipak uspeva da se izmigolji, ali ne pre nego što je desantni brod Keraka uspeo da mu se prikači na trup...

Space Siege vas stavlja u ulogu Seth Walkera, brodskog inženjera čiji je prvi zadatak da se probije do kontrolnog postrojenja i podesi brodske motore za hipersvemirski skok, uz put uništavajući Kerake koji su prodrli u unutrašnjost. Priča u kasnijem delu single player kampanje postaje relativno složenija: pored vanzemaljaca, Seth će morati da se bori i protiv vojske kiborga i brodskog AI-a koji jedino rešenje za spas čovečanstva vidi u delimičnom do potpunom "robotizovanju" preživelih. Ukoliko odlučite da je to dobra ideja, imaćete opciju i da se sukobite sa ostalim kolonistima i pomognete AI pilotu da ostvari svoju interesantnu nameru...

Sagledana sa tehničke strane, igra predstavlja klasičan akcioni RPG, koji je u odnosu na Diablo klonove pojednostavljen sa jedne, i malčice zakomplikovan sa druge strane. Osim različitog oružja koje ćete skupiti tokom kampanje, igra ne poseduje nikakav inventar, niti vašeg lika možete opremati drugačijim primercima oklopa: svi uništeni neprijatelji ostavljaju "upgrade materialse", generički resurs koji na specijalnim "workbench" lokacijama u brodu možete koristiti za nadogradnju napadačkih i odbrambenih sposobnosti vas i vašeg robotskog partnera, kao i za povećavanje skilla za svako pojedinačno oružje. Drugostepeni sistem nadogradnje lika ogleda se u investiranju iskustvenih poena (koje stičete na potpuno linearan način, završavanjem svakog pojedinačnog [illegible] u dva moguća "talent treea". Neke od veština zahtevaju da posedujete manji ili veći broj kibernetskih dodataka, čime dolazimo do trećeg stepena "budženja" našeg junaka: opcione kibernetike. Tokom igre ćete imati priliku da delove tela od krvi i mesa zamenite robotskim protezama, koje vam podižu borbene sposobnosti, ali smanjuju "humanity" level, efektivno vas odsecajući od najboljih skillova u talentima koji traže da najvećim delom budete čistokrvni čovek. Dilema "postati kiborg ili ne?" dozvoljava izbor između dva opciona puta kroz igru, ali to ostavljamo vama da otkrijete.

Sve ovo zvuči zaista dobro, ali u praksi ne funkcioniše onako kako bi trebalo. Igru najviše ruinira loše osmišljen kontrolni sistem, koji zahteva upotrebu miša za kretanje i borbu, bez mogućnosti preciznijih manevara putem tastature. Za detaljnije informacije o problemima bacite pogled na tabelu.

Space Siege



ŽANR:	Akcioni RPG
RAZVIJAČ:	Gas Powered Games/Sega
BROJ IGRAČA:	1-4
TERMIN:	12. avgust 2008.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PSP, NDS, iPSP
ZAHTEVI:	PIV 2.6 GHz, 512 MB RAM, Nvidia 6800/ATI 9800
+	Dva donekle različita puta kroz igru; solidno urađeni specijalni efekti
-	Loš kontrolni sistem, nedostatak inventara, predvidljiva priča i neubedljivi protagonisti

GRAFIKA: Grafika srednjeg kvaliteta, u okviru koje se kvalitetom izdvajaju jedino efekti pucnjave i eksplozija. Prilično monotoni enterijeri sivih hodnika u kojima se odvija najveći deo igre. 3+

GAMEPLAY: Nedostatak podrške za kretanje putem tastature igru čini veoma "krutom", što uz nemogućnost mapiranja komandi vrlo brzo počinje da nervira. 3+

ZAKLJUČAK: *Dugoočekivani svemirski klon Diabla ispao je potpuno prosečna igra, u nekim aspektima lošija i od shareware naslova nalik na Alien Shooter.* **3+**

Tekst: Stojan Karamatijević

pc 360

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

Pretpostavljamo da naziv Flaout 2: Ultimate Remake verovatno nije delovao toliko zvučno, mada bi sigurno bio mnogo prikladniji

Uobičajena slika na parkingu sa otvaranja novog šoping centra...

Iako se to iz naslova nikako ne može zaključiti, Ultimate Carnage zaista je samo nova verzija Flatouta 2, koji je Bugbear objavio pre godinu dana za Xbox 360. Kao takav, on je pre svega namenjen igračima koji su ga možda propustili, pa sada imaju priliku da to isprave u izdanju prilagođenom modernim konfiguracijama. Kvalitet grafike je ono na čemu je urađeno najviše, što je bilo očekivano, a vrlo lako se i primeti. Najimpresivniji su, svakako, specijalni efekti, poput presijavanja vodenih površina ili eksplozija koje izgledaju neuporedivo bolje, ali ni ostali elementi nisu zanemareni. Tako su sva vozila urađena mnogo detaljnije baš kao i pozadinski objekti, kojih sada ima još više. Tu je i novi mod nazvan Ultimate Carnage, sastavljen od niza pojedinačnih zadataka koje je potrebno ispuniti da biste otvarali nove. Sa druge strane, karijera nije doživela velike promene. Mnoštvo šampionata podeljeno je u ukupno tri kategorije (derby, street i race), a osim standardnih trka postoje i stuntovi koji predstavljaju najoriginalniji element Flatout serijala. Kuglanju, skoku uvis i ostalim disciplinama dodato je nekoliko novih, a one su naročito zabavne u posebnom party modu sa podrškom za osam igrača. Nekolicinu novih staza i automobila primetiće samo oni koji su proveli mnogo vremena uz Flatout 2, ali je daleko značajnije unapređenje povećanje broja učesnika, pa ćete se za plasman ovoga puta takmičiti sa čak 11 protivnika. Njihova inteligencija je sasvim solidna, mada ništa bolja nego ranije – vrlo su agresivni i boriće se za poziciju na sve moguće načine, ali uz često pravljenje velikih grešaka dajući vam tako priliku da ih lako prestignete. Multiplayer komponenta integrisana je kroz Windows live servis, tako da je neophodno da prethodno imate otvoren nalog, koji je odnedavno postao potpuno besplatan.

Nažalost, sve ono što smo zamerali Flatoutu 2 važi i ovde, a prevashodno se odnosi na kontrolni sistem. Besramno pokušavajući da što više iskopira izuzetno popularni Burnout, ovo ostvarenje izgubilo je mnogo više nego što je dobilo. Upravljanje vozilima i dalje je vrlo problematično, pre svega zato što se ona ponašaju izuzetno nestabilno, kao da su od gume, a ne od više tona metala. Zbog toga čak i sudari sa manjim preprekama mogu potpuno da vam promene putanju i drastično vas uspore, ali je najgore što se protivnici često bukvalno lepe za vas. Naravno, posle dužeg igranja sve ćete ovo mnogo lakše podnositi, ali to ne menja zaključak da je navedene propuste trebalo izbeći.

Čudno nam je i da je za muzičku podlogu ovoga puta zadužen sijaset nepoznatih bendova, kao da su autori gledali kako da na svaki način uštede. Na sreću numere su u standardnom ogg formatu, pa ih možete zameniti sopstvenim omiljenim pesmama.

Kao što smo već konstatovali, iako je i dalje u pitanju kvalitetna igra, Ultimate Carnage namenjen je, pre svega, igračima koji se nisu ozbiljnije pozabavili njegovim prethodnikom jer, osim daleko kvalitetnije grafike, ne donosi dovoljno novog sadržaja koji bi je činio drastično drugačijom od "dvojke". S obzirom na to da je EA već odavno najavio Burnout Paradise za PC, čak i ako je preskočite, nećete propustiti mnogo.

Tekst: Vladimir Dolapčev

Flatout Ultimate Challenge

ŽANR: arkadna vožnja

IZDAVAČ: Empire Entertainment

BROJ IGRAČA: 1-8 TERMIN: 1. avgust 2008.

PLATFORME: PC PS2 360 Wii PSP NDS PS3

ZAHTEVI: PIV 2,2 GHz, 2GB RAM, GeForce 7600 ili ATI X1800

\+ Grafika je višestruko unapređena u odnosu na original, povećan broj rivala u trkama, stunt mod je i dalje vrlo zabavan i kreativan.

\- Kontrolni sistem ostao je nedorečen, nema dovoljno novina da zainteresuje igrače koji su prešli Flatout 2.

GRAFIKA: lako je u pitanju port sa Xbox 360 star godinu dana, to nije preterano vidljivo. 4+

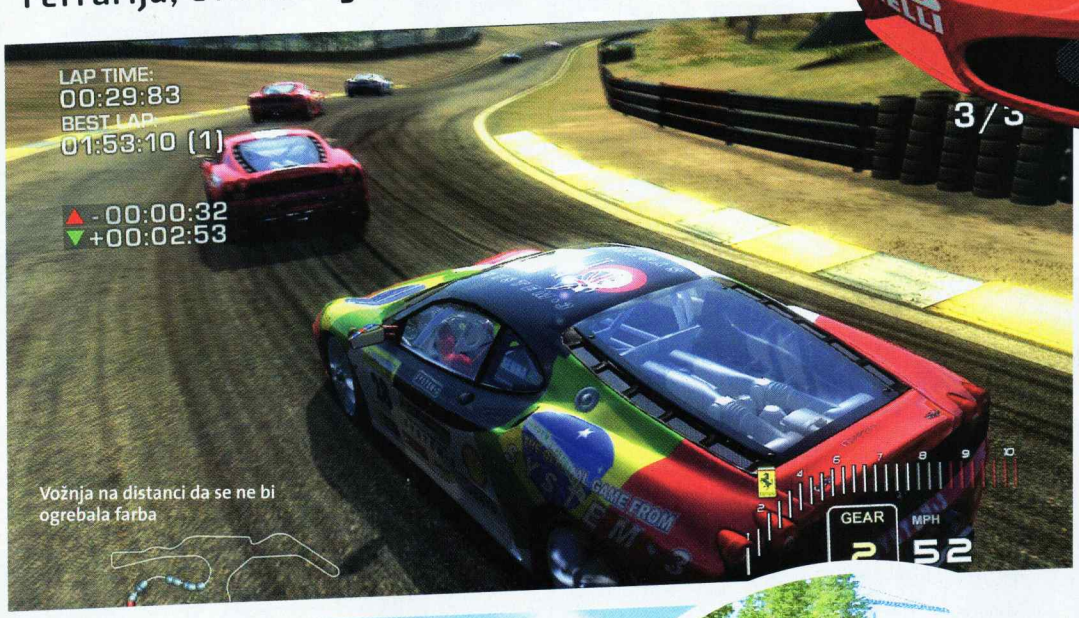
GAMEPLAY: Vozila se i dalje ponašaju previše nepredvidljivo i kao da su suviše laka. 3+

ZAKLJUČAK: *Može da posluži u iščekivanju Burnouta, ali nije šteta ni ako ga preskočite* 4

Ferrari Challenge

Trofeo Pirelli

Ako sebe smatrate pravim ljubiteljem Ferrarija, evo nečega samo za vas!



Vožnja na distanci da se ne bi ogrebala farba

Sigurno malo troši

Kada kompletnu igru zasnujete na jednom brendu auto-industrije, pa makar to bio i slavni Ferrari, potrebno je mnogo truda da za nju zainteresujete širu populaciju. Gledano kroz istoriju, to je ipak pošlo za rukom nekim ostvarenjima, kao što je bio Segin F-355 Challenge, objavljen pre skoro deset godina za automate, a nešto kasnije i za Dreamcast i PS2. Ovaj legendarni naslov, koji je potpisao Yu Suzuki, očigledno je poslužio kao inspiracija razvojnom timu, ali se ne može govoriti o tome da Ferrari Challenge preterano podseća na njega. Primarni fokus upravo je usmeren na Ferrari Challenge, oficijelno takmičenje koje se od 1993. održava na tri nivoa, kao italijansko, evropsko i američko prvenstvo, na poznatim pistama širom planete. S obzirom na to da u njemu trenutno učestvuju samo vlasnici F430 Challengea, isti slučaj je i u igri, ali se od rivala na stazi možete razlikovati tako što ćete kroz odgovarajuću opciju u meniju izmeniti izgled svog automobila.

Upravljanje nije na nivou vrhunskih simulacija kao što je GT5 Prologue, ali je, ipak, daleko zahtevnije od bilo kog Need For Speeda ili GRID-a. Čak i uz sve moguće asistencije, neophodna je dobra koncentracija da biste zadržali automobil na asfaltu. U tome vam, osim elektronskih sistema, od pomoći može biti i tutorial, u kojem će vaše sposobnosti biti pod lupom na Ferrarijevoj test-stazi, gde ćete i dobiti komentar o svojim performansama, i o tome koji bi elemenat u vožnji trebalo da popravite. Rivali predstavljaju ozbiljne prepreke, mada ćete ih na nekoliko početnih trka sigurno oduvati, pre nego što vam postanu pretnja. Njihova vožnja nije preterano agresivna, ali dobro štite svoje pozicije ne dozvoljavajući da ih lako preteknete. Pri tom, nekada će, čini se, potpuno bespotrebno ostvariti kontakt sa vama, ali to ne treba da vas brine jer oštećenja ne postoje. Tačnije, moguće je da blago ulubite karoseriju i ogulite boju, ali se to nimalo neće odraziti na performanse. Možda i zbog toga, ne kažnjava se udaranje drugih vozača, mada je krajnje čudno što ćete prilikom izletanja sa staze biti kažnjeni sa usporavanjem na nekoliko sekundi, kao da "oranje" nije već dovoljan hendikep.

Sa vizuelne strane, igra je malo manje spektakularna nego što smo se nadali, ali ipak izgleda veoma dobro. Automobili ne deluju tako detaljno kao u neprikosnovenom Prologueu, iako im je posvećena zaista velika pažnja. Staze su veoma verno prenesene iz stvarnosti, što uz odlično dočaranu kišu Ferrari Challenge čini jednom od najlepših vožnji za PS3. Dok se trkate, jedino ćete čuti rad motora i nekoliko muzičkih tema koje se na sreću mogu isključiti, što zbog njihovog kvaliteta, što zbog toga što ih ima malo, pa se često ponavljaju.

Iako ne donosi ništa spektakularno novo, igra bi trebalo da zainteresuje sve ljubitelje žanra, jer ima zaista mnogo toga da ponudi. Uz to, izdavač planira da u narednom periodu izbacuje pakete sa novim stazama i automobilima koji će se (uz cenu od oko 5 evra) preuzimati preko PSNetworka, što će ga učiniti aktuelnim na duži vremenski period.

Ferrari Challenge

ŽANR: simulacija vožnje
IZDAVAČ: System 3
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 4. jul 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRAŽAVA: SDTV, 720P, SIXAXIS, Dualshock 3

+ kvalitetan upravljački model, dobar izbor staza i automobila
- multiplayer je izuzetno siromašan, kvalitet grafike dosta varira, nagli rast težine u Ferrari Challengeu

GRAFIKA: Apsolutno svaki Ferrari kreiran je do najsitnijeg detalja, a trke na kiši izgledaju odlično. Stazama fali malo više detalja. 4+

GAMEPLAY: Odlična simulacija sa malim primesama arkade. 5-

ZAKLJUČAK: *Prilično zahtevna trkačka igra, koja od vas traži punu pažnju, ali zauzvrat nudi sate dobre zabave.* 4+

Tekst: Vladimir Dolapčev

GTR EVOLUTION

Evolucija? Hm, ne piše se tako Race 07 expansion pack

Vozačke igre koje dolaze iz Simbina oduvek su imale reputaciju vrhunskih simulacija namenjenih specifičnoj publici koju ne zanima ništa drugo osim apsolutne realnosti, pa nije čudno što se i GTR Evolution savršeno uklapa u tu filozofiju. Ipak, ovo nije novo ostvarenje već svojevrsna nadogradnja na Race 07 koja donosi nove modele automobila, nekoliko staza i ne mnogo više od toga.

Kada je reč o vozilima, Evolution dodaje tačno 22 modela koja se uglavnom mogu svrstati u GT klasu. Mnogi od njih poznati su iz GTR 2, ali im je dodato i nekoliko novih, poput Audi R8 GT. Nažalost, usled problema sa licenciranjem, ostali smo uskraćeni za rado viđene Ferrarijeve i Lamborghinijeve kreacije. S obzirom na to da ovi automobili nisu preuzeti iz nekog oficijelnog šampionata, SimBin maksimalno se potrudio da ih izbalansira, pa je teoretski, bez obzira na razliku u performansama i upravljanju, moguće postizati približno ista vremena sa svakim od njih. Pošto su dodatno pustili mašti na volju, autori su nam predstavili i modifikovanu WTCC klasu kojoj su dodali pridev Extreme. Sa pojačanim motorima, koji sada imaju čak 600 konjskih snaga i pogonom na zadnje točkove, sigurno će vam pružiti ozbiljan izazov. Kao svojevrsno iznenađenje, u igri se našlo i nekoliko sportskih automobila koji se legalno mogu voziti ulicama, poput Dodge Vipera ili Koenigsegga, ali je neobjašnjivo zbog čega ih ima svega četiri.

Ono po čemu će se GTR Evolution sigurno pamtiti jeste Nurburgring Nordschleife, jedna od najtežih trkačkih staza na svetu koja se proteže na više od 20 kilometara i koju na PC-ju nismo videli još od Grand Prix Legendsa, objavljenog pre desetak godina! Njenoj izradi posvećeno je zaista mnogo pažnje, pa nije ni čudo što je posao urađen bez greške.

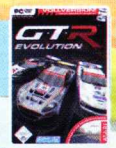
Upravljački engine je opet izuzetan i namenjen je, pre svega, vlasnicima kvalitetnih volana, koji će jedini moći da ukrote automobil ako voze bez ikakve pomoći. Čak i uz brojne asistencije, GTR Evolution i dalje je izuzetno zahtevna igra koja ni tada ne poprima arkadne okvire niti omogućava instant uspeh. Nažalost, razvojni tim je učinio malo toga da ovo ostvarenje pribilži široj publici. Radi se, pre svega, o tome da GTR sa tehničkog stanovišta izgleda izuzetno zastarelo. Svetlosni efekti su očajni, automobili za današnje standarde k'o tesani sekirom, a i okolni elementi su tu tek reda radi. Isto tako, meniji su ostali suviše sirovi, što samo pojačava utisak da je pre reč o nekom shareware izdanju, nego ozbiljnom projektu. Upravo zbog limita enginea i oštećenja su urađena vrlo slabo – prosto je neverovatno da ih arkade kao što su GRID ili DiRT simuliraju neuporedivo realnije. Takođe, nisu nam jasna ni neka postavljena ograničenja, na primer, zbog čega je duži-na trajanja trke maksimalno 120 mi-

Pored truda da se modeli automobila poboljšaju, razvojni tim bio je ograničen zastarelim engineom

nuta, a broj takmičara strogo ograničen na 26, čak i kada je propusna moć staze mnogo veća i na kraju, zašto nema noćnih trka?

Posle svega rečenog, jasno je da GTR Evolution, kao i njegovi prethodnici, namenjen strogo profilisanoj publici koja će zanemariti sve nedostatke tehničke prirode znajući da je mnogo više pažnje u razvoju posvećeno simulaciji upravljanja nego praćenju aktuelnih grafičkih trendova. Ipak, čak i verni fanovi treba da znaju da, osim tri varijacije Nurburgringa i solidnog broja novih automobila koji baš i nisu najsrećnije integrisani, nije urađeno ništa drugo što bi dodatno osvežilo već vremešni Race 07 ili vas nateralo da batalite stari, dobri GTR 2.

GTR Evolution



ŽANR: simulacija vožnje
IZDAVAČ: Atari
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 26. avgust 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: PIV na 2,4 Ghz, 1 GB RAM, grafička sa 256 MB RAM

\+ Savršeno urađen Nurburgring, kvalitetniji force feedback, odličan zvuk

\- Grafička komponenta tragično je zastarela, nema dovoljno novog sadržaja, ograničenja vezana za podešavanje trke.

GRAFIKA: Bez obzira na evidentan trud da se automobili i staze što vernije prenesu iz stvarnosti, prastari engine to ne dozvoljava — 3+

GAMEPLAY: Upravljanje je odlično rešeno, ali je šteta što je model oštećenja i dalje previše pojednostavljen. — 5-

ZAKLJUČAK: *Samo za iskrene ljubitelje SimBinovih igara, a čak i njima može da zasmeta nedostatak novog sadržaja.* — **4-**

Zeleni pakao

U pitanju je najpoznatija staza za trke u Nemačkoj: Nurburgring ili takozvana "severna trka" ili "zeleni pakao". Ova staza dugačka je tačno 20,832 km otvorena je daleke 1927, a modernizovana 1983. godine. GTR Evolution, ipak, nije prva igra u kojoj se na samom početku pojavljuje ova staza.

I u igrama Grand Prix Legends, Forza Motorsport i Project Gotham Racing održavale su se trke u "zelenom paklu".

Tekst: Vladimir Dolapčev

TOO HUMAN

Nordijska mitologija + naučna fantastika + Diablo gameplay + frustracija

Too Human, akcioni RPG u modernizovanom Diablo maniru, jeste igra s kojom nećete biti načisto do samog kraja. Pored nejasne i zbunjujuće priče, čije ćete konce pohvatati tek na samom kraju, bićete sigurno u nedoumici i u pogledu doživljaja akcione komponente: elementi koji frustriraju stalno bivaju presecani momentima koji oduševljavaju, tako da mozak normalnog igrača neće biti u stanju da zaključi da li se zabavlja ili nervira.

Globalno okruženje naučno-fantastične interpretacije nordijske mitologije realizovano je na prilično maštovit način: Odin, Thor, Loki, Heimdall i ostala božanstva iz legendi i mitologija severnih naroda u igri predstavljena su kao adepti visokorazvijene civilizacije koja štiti čovečanstvo od demonskih sila koje žele da izazovu Ragnarok (sumrak bogova) i zaviju naš svet u veo večite zime. Igrač preuzima ulogu Baldura, jednog od bogova koji kroz četiri gigantska nivoa igre mora da, pored borbe sa raznovrsnim mitsko-kibernetskim zverima, otkrije istinu o samom sebi i pokuša da predupredi katastrofu izazvanu izdajom Lokia, Boga prevare. Sa tehničke strane, igra predstavlja klasičan, linearni ak-

Argh! Mrzim neposlušne kerove!

Too Human

ŽANR: Akcioni RPG
IZDAVAČ: Silicon Knights/Microsoft
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: 19. avgust 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 16:9, 480p, 720p, 1080p, Dolby Digital 5.1, Xbox Live!

\+ Impozantni enterijeri i bogato urađeni modeli protivnika; gomila oružja i opreme.

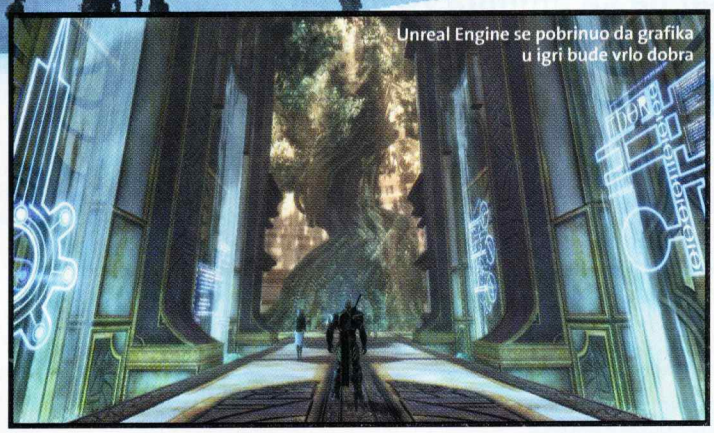
\- Besmislena i nejasna priča koja tek na kraju dobija nekakav smisao; loše rešeno biranje ciljeva u borbi.

GRAFIKA: Unreal Engine u punom sjaju. Odlične borbene animacije, spektakularno odrađeni nivoi i modeli mobova i mini-bossova. 4+

GAMEPLAY: Lečenje u borbi rezervisano samo za nasumičan drop "health orba" od mobova, u kom vas posle pogibije čeka sekvenca od 30 sekundi koju ne možete prekinuti... 2+

ZAKLJUČAK: *Frustrirajući gameplay i nekoliko krajnje glupih dizajnerskih odluka Too Human čine veoma lošim izborom za ubijanje slobodnog vremena.* 3

Tekst: Stojan Karamatijević



cioni RPG, koji se u odnosu na slične igre razlikuje perspektivom koja podseća na pucačinu iz trećeg lica i veoma prostranim nivoima u kojima ima relativno malo neprijatelja.

Glavni problem igre upravo je prostor, koji podrazumeva previše praznog hoda i premalo akcije. Iako su nivoi još kako-tako popunjeni mobovima, gotovo 30% igre provešćete u okruženju Asgarda, svojevrsnog "glavnog grada" Odinovih pulena koji predstavlja gigantsku kolekciju trgova, hodnika i prolaza trčeći od tačke A to tačke B zarad gledanja engine filmića koji upotpunjavaju priču između akcionih sekvenci. Sama akcija urađena je na način koji na prvi pogled zadovoljava, sa inteligentnom kontrolnom šemom koja za melee borbu koristi desni analogni stik džojpeda, čime je omogućena veća fleksibilnost. Borba vatrenim oružjem, sa druge strane, pati od loše rešenog autotargettinga i nedovoljne efikasnosti; opšti utisak o igri zato će u velikoj meri zavisiti od klase koju ste odabrali na početku. Dominantno melee klase, nalik na Bersekera, neće imati većih problema, dok će Commando predstavljati golemi izvor nerviranja. Sledeći gigantski problem igre je nemogućnost lečenja u borbi po želji, osim ako ne igrate sa Bioengineer klasom: health potioni ne postoje, tako da se u žaru klanja možete zalečiti samo nasumičnim dropom (Health Orb) koji ponekad ispadne protivniku. Činjenica da na sopstveno preživljavanje nemate nikakav uticaj, povezana sa "death" animacijom, u kojoj se Valkira spušta sa nebesa da bi vas odnela u Valhalu (koja traje 30 sekundi i koja se ne može prekinuti) maksimalno će vas nervirati u kasnijem toku igre, kada ćete ginuti pet puta za pet minuta, provodeći 50% vremena u blejanju u sekvencu koju ste videli 10.000 puta. Igru donekle vadi dobro rešen sistem dropova oružja i opreme, koji na vašem liku izgledaju zaista impresivno, i koji se mogu dodatno nabudžiti sistemom borbeno-odbrambenih runa.

super majice .com

POZOVITE! 0–24h NON-STOP!

majice kratkih rukava 699 i dugih rukava 799 dinara + ptt troškovi

POGLEDAJTE NA NAŠEM web sajtu
www.supermajice.com
JOŠ PREKO 500 motiva

850 DINARA +PTT
MUZIČARI, SPORTISTI,* GLUMCI, BENDOVI...
Javite nam koji vam je omiljen bend, sportista, glumac, super heroj, možda neka serija ili neki lik iz crtaća! Pozovite nas na telefon 021 472 0664 i recite nam koga želite da imate na majici. Cena majice dugih rukava je 950 dinara + ptt troškovi. Pozovite nas!

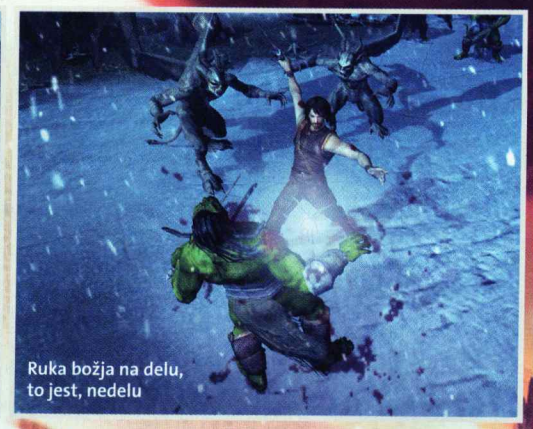
* majice po specijalnoj porudžbini sa slikama muzičara, sportista glumaca, bendova ili vašom slikom moguće je uraditi samo na belim majicama!

850 DINARA +PTT
VAŠA SLIKA!*
Ako želite svoju ili sliku drage osobe na majici, pošaljite nam je na custom@supermajice.com, ostavite nam vaš broj i mi ćemo vas nazvati. Cena majice dugih rukava je 950 dinara + ptt troškovi. Javite nam se!

isporuka na kućnu adresu

supermajiceshop
1. SPENS Novi Sad, Sutjeska 2 (glavni prolaz – ugao tri, kod salatine)
2. BULEVAR Novi Sad, D. Avramovića 2 (lokal u zgradi na kraju parkinga iza picerije CAO)
021 4720 512
021 4722 860
021 4720 664

Jesi li mi tl dirao ovce?


Ruka božja na delu, to jest, nedelu

Hand of God Legend

Nemaštoviti i neuspešni pokušaj da se poljulja zaslužena slava igara Diablo II i Sacred

Skoro je neizbežno da se pojavi neki arkadni RPG, a da se odmah ne potegne pitanje o tome koliko je bolji ili lošiji od Diabla. Naravno, ovo umnogome otežava posao razvojnim timovima koji moraju na neki način da se istaknu i zasluže svoje mesto u samom vrhu arkadnih RPG-ova. Uz mnogo obećanja o novitetima, fantastičnoj grafici i slično, Legend: Hand of God, koji se na nemačkom tržištu pojavio pre skoro godinu dana, ne donosi skoro ništa posebno što bi ga izdvojilo iz mora generičkih Diablo klonova. Priča je prilično bleda i prati dogodovštine glavnog junaka Targona koji treba da zaustavi demonske sile koje haraju zemljom tako što će zatvoriti portal sa zemljom senki. Da bi to učinio, potreban mu je moćni predmet, od milošte nazvan Hand of God (ruka božja) koji je opet, silom prilika, razbacan po različitim delovima zemlje. Ne postoji nikakva opcija generisanja lika niti kozmetičkih izmena već igru startujete sa unapred kreiranim likom, a izbor klase pravite na početku igre, s tim da treba odmah da izaberete dve klase. Klase su standardne: warrior, rogue, ranger, cleric i mage, a njihovim kombinovanjem dobijate posebne klase, na primer, warrior+cleric je paladin, rogue+cleric je battle monk i slično. Izbor kombinacije klasa, to jest, specijalne klase neće mnogo uticati na princip igranja, pogotovo što "pregršt" osobina koje su ponuđene ne omogućava neku užu specijalizaciju vašeg junaka. Specijalne poene koje dobijate svakim napretkom možete potrošiti na neku od 12 ponuđenih osobina/udaraca za svaku klasu posebno.

Nivoi se generišu za svaku partiju, a protivnici se ne mogu pohvaliti raznovrsnošću, tako da ćete imati utisak da tamanite nepresušnu reku identičnih protivnika iz sata u sat po beskonačnim generičkim zelenim i stenovitim površinama, kao i mračnim pećinama a kraj se ne nazire. Jedna od retkih novina za koju se slobodno može reći da je u pitanju veoma dobra ideja jeste vaša saputnica Luna the Light Elf. U pitanju je vila koja ima ulogu kursora i koja vam osvetljava put u mračnim tamnicama, savetuje vas koje oružje i oklop da nosite, upozorava vas na nizak nivo životne energije, komentariše vaše uspehe i neuspehe i slično. Sve bi ovo bilo skoro savršeno d glas vile nije izuzetno iritantan, pa će vas naterati da isključite zvučnik ili gurnete dva veća komada vate u uši.

Legend spada u strogi prosek i nekim igračima će poslužiti kao sredstvo za ubijanje vremena do izlaska nekog boljeg naslova ovog žanra, a sigurno je da ćete posle prelaska ov igre imati onaj neprijatan osećaj ko vam govori da ste prevareni.

Velika novost! Legend: Hand of God je prva igra koja donosi inventar u žanr RPG-ova. Zaista pravo osveženje

Legend: Hand of God

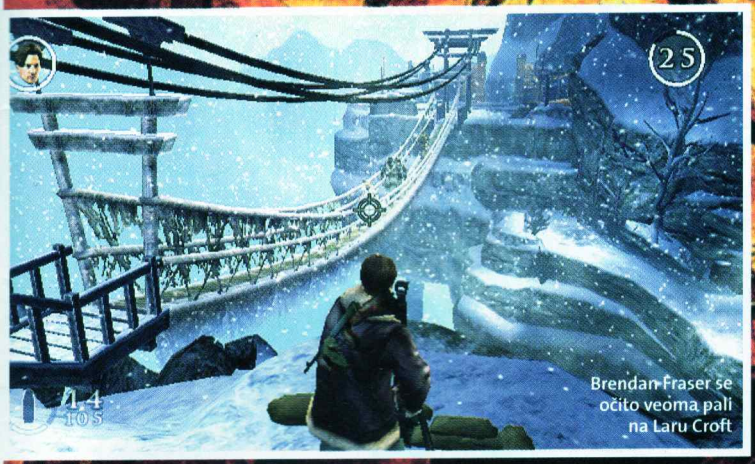
ŽANR: Arkadni RPG
IZDAVAČ: ValuSoft
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 1. avgust
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.0 GHz, 256 MB RAM, DirectX 9 sa 128 MB

+ Luna (kursor) je veoma interesantan i dobro zamišljen novitet
− Generički nivoi i protivnici, pomalo zastarela grafika, bagovi

GRAFIKA: S obzirom na to da se igra u Nemačkoj pojavila još prošle godine, lako se može zaključiti da grafika definitivno nije glavni adut ove igre — 3

GAMEPLAY: Igra deluje kao bleda kopija igre Diablo II, a generički i neinventivni nivoi samo još više doprinose negativnom utisku. — 3-

ZAKLJUČAK: *Razvojni tim verovatno je bio inspirisan uspehom svojih zemljaka i njihovog hita Sacred, ali očigledno je da nisu dorasli takvom zadatku.* — 3-



Brendan Fraser se očito veoma pali na Laru Croft

THE MUMMY
TOMB OF THE DRAGON EMPEROR

Mumija se posle skoro sedam godina vraća u bioskope i na konzole. Po svemu sudeći, bilo bi bolje da je ostala u zaboravu

Zaboravljene licence su se povampirile! Ove godine na tapetu su bili "porodični avanturistički filmovi". Prvo je vaskrsnuo Indiana Jones, a sada i Brendan Fraser u novim mumificiranim avanturama.

Izraz "mumificirano" dobro opisuje i igru koja se pojavila zajedno sa filmom, pošto vrlo otvoreno nudi "zabavu" kakvu bismo očekivali negde 2001, kada se pojavio prethodni film i igra na temu Mumije. Interesantno, i prethodna igra bila je čista Tomb Raider kopija, baš kao i ova koja je pred nama. Morate da se verete i da preskačete zamke, da izbegavate padajuće predmete, kao i da se tučete sa gomilom protivnika. Sve ovo je, u najboljem slučaju, prosečno, a jedino što je pohvalno jesu zagonetke koje nisu preteške. Čini nam se da je mehanizam rešavanja zagonetki, pre svega, osmišljen za Wii verziju (gde pomoću Wiimotea pomerate pločice, rotirate zupčanike i otvarate vrata), ali je dobro prenesen i na PS2, gde za sve to koristite analognu palicu. Ipak, ostale kontrole i nisu tako zahvalne – tuča se svodi na tapkanje slabog i jakog udarca, a pucanje, odnosno, nišanjenje ume da bude frustracija: glavni razlog tome je što kameru uopšte ne možete da kontrolišete! Opet, kada jednom nabacite dovoljno municije, nećete morati ni mnogo da mislite o nišanjenju, naročito zato što protivnici umeju samo ili da jurcaju na vas ili da se kriju iza sanduka pucajući.

Grafika nije mnogo vredna pomena, dok su nivoi relativno raznovrsni, ali su sve okoline već viđene tipične tamnice, pećine i pustinje iz sličnih igara. Modeli likova su verni i detaljni, a tome pomaže i glasovna gluma za koju su bili zaduženi pravi glumci iz filma... Što nam, isto kao i odluka da se iz mrtvih podigne The Mummy licenca, pomalo govori o njihovoj uspešnosti.

The Mummy

ŽANR: 3D Akcija
IZDAVAČ: Sierra
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 8. 8. (PS2), 5. 9. (Wii)
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 8 MB memorijska kartica

\+ Zagonetke, glasovna gluma

\- Neizbalansirana težina, nema kontrole kamere, pucanje, neoriginalnost

GRAFIKA: Standardna PS2 grafika koju vade detaljno urađeni nivoi i modeli, ali je kvari nemaštovitost lokacija i jednoobraznost protivnika. **3**

GAMEPLAY: U retkim zabavnim momentima rešavaćete zagonetke i skakutati, ali je ostatak ili prelak ili frustrirajući, što u svakom slučaju nije dobro. **3-**

ZAKLJUČAK: *Dokle, dokle, dokle više neinspirativne prosečne 3D akcije, zasnovane na aktuelnim akcionim filmovima?* **3-**

Tekst: Mihajlo Tešić

Osvojite Nintendo Wii

Počela je nova školska godina, a vama se ne uči? Nema problema! Nova Nintendova konzola pomoći će vam u tome

Beosoft (Gospodara Vučića 162, Beograd, 011/3048-916 ili 011/3048-917, www.beosoft.co.yu) i Tehninginvest, uvoznik i distributer Nintendo programa (011/2851-911) poklanjaju vam Nintendo Wii konzolu!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 4357 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun wii. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a: sfun wii a Mili Vilić, Nintićeva 23, Gradić

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV

Wii Balance Board služi za:
a) I love my Ponny and she loves me.
b) Star Wars The Clone Wars: Lightsaber Duels.
c) Mario and Thousand Scattered Coins.

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: c (Upravljanje u Nintendo Wii igrama)
Luka Andrejević, Sombor, (0638789xxxx)

Brži od komšijinog

Početak nove školske godine idealno je vreme da prevarite roditelje da vam kupe novi igrački kompjuter na kojem ćete, navodno, bolje da učite

Ne, ne, ne. Ovo kućište ne može posebno da kupite. Moraćete iskreširate preko 2.500 evra celu Acer Predator konfigurac

S obzirom na veliki izbor komponenata na tržištu i večite dileme šta je najbolji izbor za gaming konfiguraciju, odnosno koje komponente nude najbolji odnos cena-kvalitet, sledeće tri konfiguracije trebalo bi da pruže neku vrstu uvida u različite cenovne klase konfiguracija. Ove predloge, naravno, treba posmatrati samo kao parametar za upoređivanje jer su predlozi ovakvog tipa uvek subjektivni. Neki čitaoci sigurno će komentarisati da je bolja kombinacija AMD-ATI, drugi će se složiti sa navedenim konfiguracijama, dok će treći podržati mešovite kombinacije.

GeForce GTX280 trenutno je najjača kartica na tržištu, naravno i po ceni, i po kvalitetu, tako da zasad ovo čedo nVidia korporacije drži mesto na tronu bez konkurencije. Kartica pokreće i novi grafički čip G200 koji ima čak 1,4 milijarde tranzistora. Ipak, nova serija ATI grafičkih kartica (Radeon HD4850 i Radeon HD4870) trebalo bi da promeni situaciju na tržištu. Radeon HD4850 treba da pokrije prazninu u jačoj srednjoj klasi jer se kartica po performansama opasno približila GeForceu 9800GT. Ipak, revizija 1 i dalje ima ozbiljnih problema sa hlađenjem jer je kartica za 1slot, tako da treba sačekati do pojave revizije 2 koja će biti 2 slot kartica sa ozbiljnijim sistemom hlađenja. Zanimljivo je da je ova kartica u cenovnom rangu od oko 150 evra. Kada se pojavi Radeon HD4870X2, GeForce GTX280 imaće ozbiljnu konkurenciju i to sa nižom cenom.

Što se tiče ostalih komponenata, navedeni proizvođači memorija spadaju u sam vrh ponude, izbor proizvođača matičnih ploča izveden je iz realnog iskustva i testova, a kad su kućišta u pitanju, Cooler Master i Chieftec jednostavno nemaju premca.

Monitor ostavljamo vama da izaberete, a s obzirom na to da je cena ekrana dijagonale od 22 inča manja od 250 evra, možda ne bilo loše da potrošite (roditeljske) pare upravo na jedan od njih. Recite im da će vas manje boleti oči kada budete čitali knjige baš sa takvog monitora... Primetićete da ni najslabija predložena konfiguracija nije tako jeftina i da ne može cenom da parira onima koje nude pojedini prodavaci u svojim oglasima. Međutim, konfiguracija "početnik" nešto je ispod čega ne bi trebalo da idete, pogotovo ako želite da kupite računar koji će moći da "svari" igre koje će izaći u narednih godinu dana. Stoga, klečite i plačite pred svojim najbližim, jer samo oni najodvažniji stići će i do "aždaje"... ili do porodičnog bankrota.

Početnik 525 – 610 €

Za široke narodne mase

CPU: Intel Core 2 Duo E4700 2,6GHz 2MB FSB800MHz S775	95 – 125 €
Matična ploča: Intel P35 chipset (npr. Asus P5K Pro, Gigabyte GA-P35-DS3P...)	90 – 115 €
Grafička kartica: nVidia GeForce 9600GT 512 MB GDDR3 (Gainward, XFX, BFG Tech, Asus)	120 – 150 €
Memorija: 2x1GB DDR2 800MHz (Kingston HyperX, Geil, Corsair, OCZ)	oko 40 €
Hard Disk: 320GB Western Digital 7200 rpm SATA2	oko 60 €
Optički uređaj: DVD Rezač (Pioneer, NEC)	do 30 €
Kućište: Cooler Master Centurion 530 ili CHIEFTEC LBX-01 400W	oko 90 €

Zlatna sredina 885 – 990 €

Jača srednja klasa za one koji ne vole da štede

CPU: Intel Core 2 Duo E8500 3.16GHz 6MB FSB1333 S775	145 – 170 €
Matična ploča: Intel X38 chipset (npr. Gigabyte GA-EX38-DQ6, Asus Maximus Formula)	180 – 200 €
Grafička kartica: nVidia GeForce 9800GTX 512MB GDDR3 (Gainward, XFX, BFG Tech, Asus)	230 – 270 €
Memorija: Geil 4 GB (2x2 GB) 800 MHz DDR2 EVO ONE (ili neki drugi brand komplet kao npr. Kingston HyperX, Corsair, OCZ)	oko 80 €
Hard Disk: 500GB WD 7200rpm SATA2	oko 70 €
Optički uređaj: DVD Rezač (Pioneer, NEC)	do 30 €
Kućište: Cooler Master Mystique 632S 430W ili CHIEFTEC GX-01SL 600W	150 – 170 €

Aždaja 1.900 – 2.015 €

Osobama sa slabijim srcem ne preporučuje se da gledaju cene, pogotovo ne ukupnu sumu

CPU: Intel Core 2 Quad Q6700 2.66GHz 8MB 1066MHz S775	oko 250 €
Matična ploča: Intel X48 chipset (npr. Gigabyte GA-X48T-DQ6, Asus Rampage Formula...)	190 – 215 €
Grafička kartica: nVidia GeForce GTX280 1024 MB GDDR3 (Gainward, XFX, BFG Tech, Asus) ili 2x nVidia GeForce 8800GTS 512 MB GDDR3 u SLI režimu	oko 450 € ili (180 – 200 € x2)
Memorija: Geil 4 GB (2x2 GB) 1066 MHz DDR2 EVO ONE (ili neki drugi brand komplet kao npr. Kingston HyperX, Corsair, OCZ)	oko 130 €
Hard Disk: 2x300GB VelociRaptor WD3000GLFS 300GB 10k rpm 16 MB SATA300 u RAID-u	oko 250 € x2
Optički uređaj: DVD Rezač (Pioneer, NEC)	do 30 €
Kućište: Cooler Master Stacker 830 (sa napajanjem Cooler Master Real Power Pro RS-850-EMBA od 850W)	oko 230 + oko 210 €

mobilna zabava bez granica ››› www.mobilaja.com

RBD

mp3 melodije

1892 Rebelde - Besame Sin Miedo
1893 Rebelde - Carino mio
1894 Rebelde - Empenzar desede cero
1895 Rebelde - Es Por Amor
1896 Rebelde - Extrana sensacion
1897 Rebelde - Fui la nina
1898 Rebelde - Money money
1899 Rebelde - Ser O Parecer
1900 Rebelde - Sueles Volver
1901 Rebelde - Tal Vez Despues
1902 Rebelde - Tu Dulce Voz
1880 Rebelde – Fuera

slike

6435

6436

6315

6199

6294

6322

6478

6197

video

1091 BITI JU NE BITI

1088 OVO SRCE

1090 NAŠA LJUBAV - LIVE

1087 POCETI OD NULE

VIDEO KLIPOVI: Za video klip pod brojem 1087, otkucajte **K 1087** i pošaljite na **3336** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Video klipove možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 36**.

mobilaja

mt:s telenor ...to the MAX!

3336

0900 22 33 36

ZA SVA VAŠA PITANJA, KOMENTARE I SUGESTIJE
mobilaja CALL CENTAR: 011/35 37 540
(radno vreme: PONEDELJAK-PETAK, od 9 do 16 časova)

DOSTUPNO PREKO 062,063,064 I 065 MREŽE I SA FIKSNE MREŽE PREKO 0900 BROJA! POLIFONE, REALNE, MP3 MELODIJE, SLIKE U BOJI I ANIMACIJE MOŽETE DA NARUČITE I PUTEM SMS-a!

SLIKE U BOJI

6480

6442

6498

6490

6405

6481

6428

6475

6425

6520

6444

6408

6532

6439

6511

6524

6489

6465

6417

6473

6069

6527

6421

6484

6523

6522

6416

6482

6420

6323

6412

6074

6456

6466

6427

6506

6437

6447

6353

6458

6467

6516

6401

6528

6198

6508

6414

6297

6374

6448

6450

6483

6161

6155

6122

SLIKE U BOJI: Za sliku u boji pod brojem 6450, otkucajte **S 6450** i pošaljite na **3336** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Slike u boji možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 36**.

POKLONITE NEKOME...

Ako želite možete da **poklonite** nekome na svojoj ili na drugoj mreži melodiju ili sliku! Na kraju poruke samo dodajte razmak i broj telefona kome šaljete poklon, na primer, da biste melodiju pod brojem 1234 poslali na NOKIA telefon sa brojem 063/111 222, otkucajte:
MN (razmak) **1234** (razmak) **063111222**.
Ovo možete da uradite i pozivanjem broja **0900/22 33 36.**

MP3 I REALNE MELODIJE

2017 Madonna – 4 Minutes
2023 Madonna – Give It 2 Me
1935 House Of Pain – Jump Around
1889 David Guetta - Tomorrow can wait
1887 Daivd Guetta - Love is gone
1886 Bob Sinclar - What A Wonderful World
1938 P. Diddy – Get Off
1883 Benny Benassi - I Love My Sex
1954 Manu Chao – Rainin In Paradize
1890 Freemason - When you touch me
1957 Sean Paul – Feel Alright
1961 Linkin Park – One Step Closer
1982 Eminem – Busa Rhyme
1822 Usher - Shes got the part
2037 Flo Rida – Money Right
1823 Timberland ft Nicole – Scream
1762 In Vivo – Nijedna Sad*
1906 Bojan Tomović i Jovana Pajić – Jugić
2041 Bad Copy – Moja bivša pička
2044 Beogradski Sindikat – Divljina
1909 Edo Maajka – Gansi
2055 Ivan Schwartz – Pretend
2048 Deni Boneštaj – Crno Meče
2050 Dj Antoine – Dobro veče Srbijo
1918 Lepa Brena - Pazi kome zavidiš
2051 Elvir Laković Laka – Pokušaj
2054 Goran Bregović – Gas Gas

ZABAVNI TONOVI

6035 Policijska sirena techo
6024 Formula 1
6028 Javi se, bre na telefon
6031 Super fora
6029 Mr. Bean
6038 Kad veverica hrče
6033 Crtać - Pink Panter

MONOFONE, POLIFONE, REALNE I MP3

1607 Madonna – Hung up
1394 Maroon 5 – This love
1616 Madonna – Sorry
1395 Beyonce – Naughty girl
1263 Metalica – St. Anger
1606 Sean Paul – We be burnin
1535 Chemical Brothers – Galvanize
1725 Bob Sinclar – World hold on
1724 Pink – U + Ur hand
1561 Eminem – Ass like that
1714 Akon – I wanna love you
1726 Red Hot Chili Peppers – Dani California
1722 Justin Timberlake – My love
1606 Sean Paul – We be burnin
1755 Nelly Furtado – Say it right
1239 Evanescence – Bring me to life
1592 Arash & Rebecca – Temptation
1761 In Vivo – Tu Tu Tu*
1758 Indy & Bojan Bjelić – Ekspresno
1732 Dejan Matić – Niko i neko
1338 Ceca – Gore od ljubavi
1350 Ceca – Trula višnja
1566 Đani – Sve mi tvoje nedostaje
1728 Ana Nikolić – Devojka od čokolade
1696 Aco Pejović – Jelena
1704 Tina Ivanović – Kabrio Porše
1735 Indy – Bato bre

SERIJE I FILMOVI

1230 Crtani – Simpsons
1459 Film – Terminator
1460 Film – James Bond
1240 Film – Dobar, loš i zao
1266 Film – Mission Impossible

MONOFONE MELODIJE: Za melodiju pod brojem 1761, a imate NOKIU ili SAMSUNG, otkucajte **MN 1761**, za SIEMENS otkucajte **MS 1761**, EMS telefon SONY ERICSSON, ALCATEL, MOTOROLA ili PANASONIC otkucajte **ME 1761** i pošaljite na **3336** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. **POLIFONE MELODIJE:** Za polifonu melodiju pod brojem 1728, otkucajte **P 1728** i pošaljite na **3336**. **REALNE MELODIJE I TONOVI:** Za realnu melodiju pod brojem 1822, otkucajte **A 1822** i pošaljite na **3336**. **MP3 MELODIJE I TONOVI:** Za MP3 ton pod brojem 6028, otkucajte **M 6028** i pošaljite na **3336**. Monofone, polifone, realne i MP3 melodije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 36**.
Melodije sa kodovima koji počinju brojevima 19xx i 20xx, ne podržava model telefona Sony Ericsson SE T610.

ANIMACIJE

ANIMACIJE: Za animaciju pod brojem 2502, otkucajte **V 2502** i pošaljite na **3336** bez obzira kojoj mobilnoj mreži pripadate. Animacije možete da naručite i preko fiksne mreže pozivanjem broja **0900/22 33 36**.

7016

2777

4002

7007

7015

2517

9195

7012

2502

7004

2017

7008

1020

2018

7003

KREIRAJTE SOPSTVENI LOGO!

KL1 Jelena

KL3 Ivana

KL4 Nikola

KL7 Bojana

KL8 Mladen

KL9 Branka

Ukoliko želite sopstveni logo u boji otkucajte **KL# željeni tekst** i pošaljite na **3336**. Znak **#** treba da zamenite brojem koji odgovara željenom stilu (na primer **KL3**). Primeri dostupnih stilova i principa naručivanja su gore prikazani.

JAVA IGRE

HIT!

1025 Midtown Madness®

1026 Terminator™

1034 Age of Empires®II

1035 Asterix®

1047 Asterix®-Vikings

1048 Battlestar Galactica

1046 Rambo® on Fire

1050 Flitzer

1049 Football Fans 2006

1057 Terminator™ Revenge

1058 Penguin Fever

1061 Fried Chicken

1062 Line Rider

HIT!

1056 Age of Empires® II Deluxe

JAVA IGRE: Ukoliko želite igru pod brojem 1046 (Rambo® On Fire), otkucajte **J 1046** i pošaljite na **3336** (samo preko 064 i 065 mreže). JAVA igre možete da naručite i pozivanjem broja **0900/22 33 36**. Spisak podržanih telefona možete pronaći na web adresi www.mobilaja.com

CENE: Cene sadržaja preko 062/063 mreže i preko 064/065 mreže su: monofone melodije i crno-bele slike 35 din.+PDV, polifone melodije, slike u boji i animacije 60 din.+PDV, realne i mp3 melodije 90 din.+PDV, video klipovi 75 din.+PDV, JAVA igre 150 din.+PDV (samo za mts mrežu). Cena preko fiksne mreže je 50 din.+PDV/min. **NAPOMENA:** U zavisnosti od proizvođača i/ili modela mobilnog telefona, može se dogoditi da pojedini servisi ne rade ili ne rade u celosti. U tim slučajevima **mobilaja** neće biti odgovorna. Za preuzimanje polifonih melodija, slika u boji, animacija i JAVA igara potrebno je da imate aktiviran i ispravno podešen GPRS na svom mobilnom telefonu. GPRS možete da aktivirate pozivanjem CALL CENTRA na brojeve 789 (064 mreža) i 9863 (063 mreža). **POLIFONE MELODIJE I SLIKE U BOJI:** Nokia 3100, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, 3200, 6220, 7200, 3300, 3650, 6600, 6620, 6230, 7600, 7650, 7610, N-Gage, Siemens SX1, ST55, ST60, A60, C55, C60, M55, MC60, S55, SL55, C65, CX65, M65, S65, SL65, Sony Ericsson T300, T310, T610, T630, Z600, Z1010, K500i, F500i, K700i, S700i, P800, P900, Samsung X100, C100, X600, E700, E710, E715, E800, Motorola V300, V400, V500, V600, T720 Alcatel OT531, OT535, OT735, Sagem myV-55, myV-65, myV-75, myX5-2, myX-7, Sharp TQ-GX10, TQ-GX15,TQ-GX20, TQ-GX30... **REALNE I MP3 MELODIJE:** Svi telefoni sa mogućnošću reprodukcije AMR odnosno MP3 formata. **VIDEO KLIPOVI:** Telefoni sa mogućnošću reprodukcije 3GP formata i dovoljnom količinom slobodne memorije.

Super Smash Bros. Brawl nudi vam fantastičnu zabavu za više igrača koja će vas držati mesecima

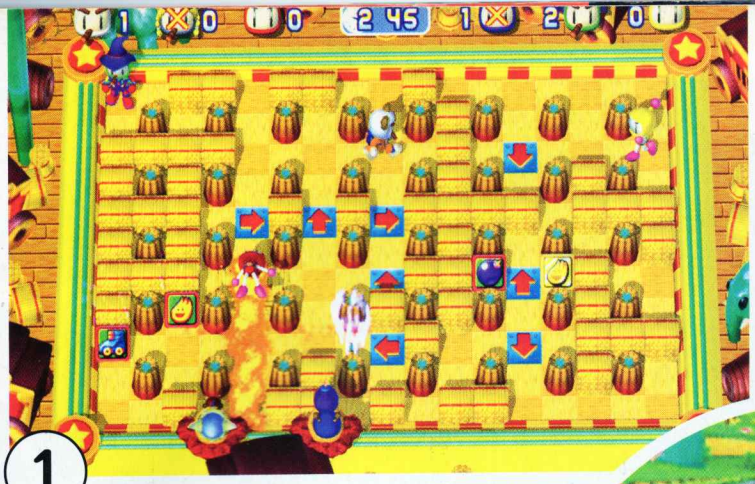
Let's have a PARTY!

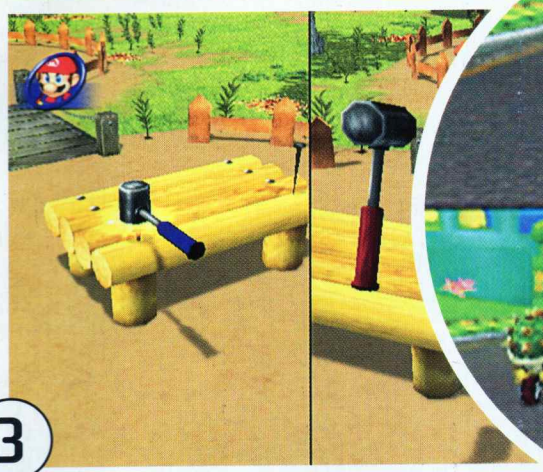
Za dobro raspoloženje, vesele goste i razgoropađene komšije: ove igre će vam biti od velike koristi ako želite da napravite dobru žurku!

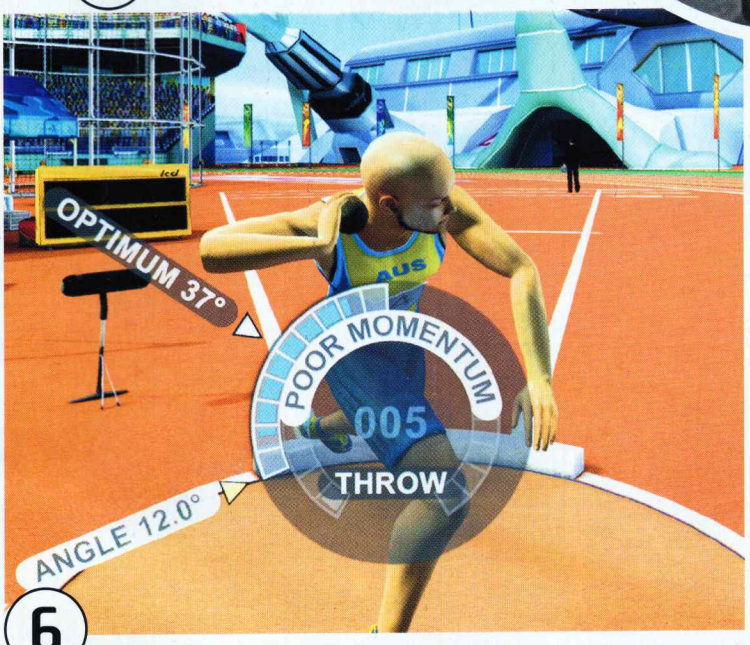
Subota veče. Pozvali ste prijatelje na žurku, ali vam se čini da je atmosfera nekako sumorna. Para za cugu nemate, a sve go-go plesačice su zauzete? Ne možete da smislite ništa pametno? Onda postoji samo jedno rešenje: zabavite prijatelje zanimljivim igrama za žurke. Bez obzira na to da li je u pitanju Wii Sports, Pro Evolution Soccer 2008 ili Wii Mario Kart – važno je samo da bude zabavno. Predstavljamo vam igre koje će garantovano popraviti raspoloženje i gostima i vama!

Luda zabava

Šta je to što igru za žurke čini tako dobrom? Ona, za početak, mora biti laka za razumevanje kako bi i početnici u video-igrama jednako uživali u zabavi. (Da, to su oni što ne vole "igrice"). Ono što je, takođe, vrlo bitno jeste da igra ima i nekoliko zanimljivih multiplayer modova. Jer, upravo u ve-







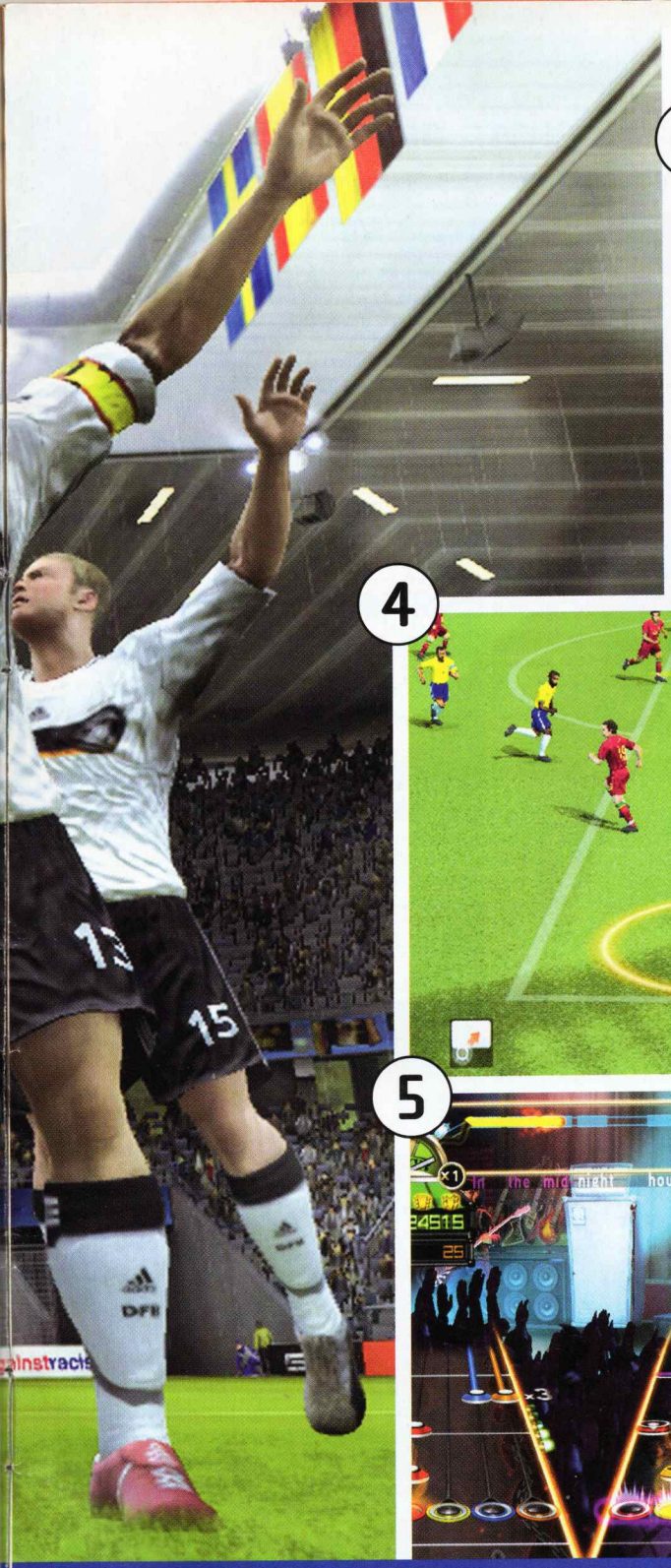
Slika 1: Bomberman je klasik koji vas može koštati spontanog izbijanja tuče
Slika 2: Buzz! igre zasnovane su na principu TV kvizova – a dolaze i sa pravim buzzer tasterima
Slika 3: Sa Mario Party igrom svaka žurka biće za pamćenje
Slika 4: Onaj ko nije igrao Mario Kart u društvu, propustio je najbolju zabavu u životu!
Slika 5: U Rock Bandu možete osnovati svoj bend i svirati na pravim muzičkim instrumentima
Slika 6: Summer Athletics je klasična button-mashing igra koja traži izdržljive prste
Slika 7: Fanovi tenisa mogu odigrati dubl sa svojim prijateljima u Top Spinu 3

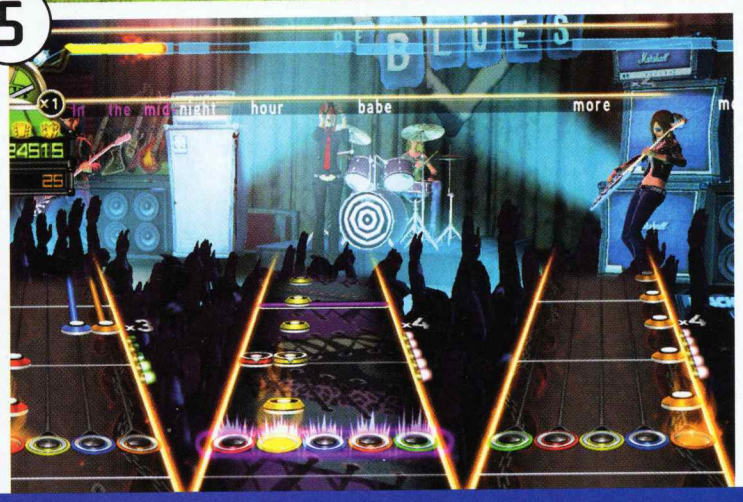
ćim grupama neke igre zaista su mnogo zabavnije. U međuvremenu, Nintendo Wii postao je najpopularnija konzola za žurke, pa naslovi poput Wii Sports, Mario Party 8 ili Boom Blox odmah privlače pažnju gostiju. Intuitivna navigacija Wiimotea je, pri tom, odlučujući faktor. Malo tastera i izvođenje prirodnih pokreta pobrinuće se za to da čak i igrači koji prvi put staju pred monitor rado odigraju jednu partiju na Wiiju. Nedavno se pojavila i igra Mario Smash Bros. Brawl, za koju vam ne treba nikakva priprema – kao za Sonyjev Tekken 5 ili Segin Virtua Fighter 5. Posle nekoliko probnih pokušaja steći ćete potrebno znanje o tome kako izvesti efikasne udarce. Takođe, preporučujemo i Mario Kart Wii u kojoj mogu da učestvuju i do četiri igrača. Koga ne budu zabavile crvene kornjače koje lete brzinom svetlosti, tog neće nasmejati ni žestina. Za fanove sporta posebno će biti interesantan Mario and the Sonic at the Olimpic Games, u kojoj, ne samo što ćete se dobro zabaviti, već ćete "nabaciti" i mišiće od silnog mahanja kontrolerom. Upravo u ovom žanru, na drugim platformama, mogu se pronaći odlične alternative: ljubitelji fudbala će na PC-u, Xboxu 360 i PS3 oduševiti Pro Evolution Soccer 2008 ili UEFA Euro 2008, a poklonici Wii konzole mogu odabrati akcionu verziju fud-

bala pod imenom Mario Strikers Charged Football. Ljubitelji tenisa trebalo bi da se zadovolje igrama Top Spin 3, Virtua Tennis 3 ili Mario Tennis.

Pesma i ples

Japanci već decenijama uživaju u čarima karaoke igara, koje su odlične za prekraćivanje vremena. Proteklih godina ovaj talas je zapljusnuo i nas. Sve je krenulo od Singstara za PlayStation 2, a pre nekoliko meseci izašla je i PS3 verzija Singstar i Singstar Vol. 2. Prednost ove igre jeste što u svakom trenutku možete da skinete nove numere i to po ceni od 1,5 evra za svaku pesmu ili video-spot. Ukoliko volite da držite gitaru, onda nabavite Guitar Hero 3 za PC ili za neku od popularnih konzola. Ova rok simulacija košta čak 80 evra i dobija se u paketu sa lepo oblikovanom plastičnom gitarom. Ako imate pravi osećaj za ritam, pržićete numere





Slika 1: UEFA Euro 2008 i nije neka igra u singleplayer režimu. Međutim, u multiplayeru je druga priča
Slika 2: I Sonic i Diddy Kong našli su svoj put do borilačke igre Super Smash Bros. Brawl
Slika 3: Sa SingStorea moguće je preuzimanje novih numera za igru SingStar
Slika 4: Inovativna Wii navigacija unela je velike novine u Pro Evolution Soccer 2008
Slika 5: Guitar Hero igre savršene su za solo nastupe, ali i za partijanje
Slike 6 i 7: Za igre poput Wii Sports Resort trebaće vam Wii Balance Board, a igraćete ih bez prethodne pripreme

Tekst: Lazar Parić

Nirvane, Black Sabatha ili Beastie Boysa. Guitar Hero On Tour, inače, nedavno je izašao i u verziji za Nintendo DS.

Međutim, kako se svira u bendu, saznaćete jedino u igri Rock Band koja nam dolazi iz Electronic Artsa. Nažalost, ovakva vrsta zabave je vrlo skupa: set instrumenata košta čak 170 evra, a tu su i dodatnih 70 evra, koliko košta igra. U paketu ćete dobiti bubanj, gitaru i mikrofon. Kvalitet instrumenata je solidan i kompletan set obećava pravu zabavu. U svom bendu možete da imate i do četiri člana i da izvodite numere od Tokio Hotela, pa sve do Foo Fightersa. Jedini problem jeste taj što Rock Band nikako da se zvanično pojavi u Srbiji, pa će se igrači željni svirke u bendu morati latiti kupovine "preko grane". Dakle, uverili ste se i sami da je žanr igara za partijanje zaista bogat. Bez obzira na to kakva interesovanja imate i koliko vam je društvo smorno, uvek ćete moći da iskopate neki naslov koji će oraspoložiti ekipu i učinite vas "brojem 1" među organizatorima dobrih žurki. E da, kada budete pravili ovakvu žurku, ne zaboravite da pozovete i nas iz ScreenFuna. Mi smo, inače, poznati padobranci, ali zato sa sobom nosimo i Wii. Pametno? Onda postoji samo jedno rešenje: zabavite prijatelje zanimljivim igrama za žurke. Bez obzira na to da li je u pitanju Wii Sports, Pro Evolution Soccer 2008 ili Wii Mario Kart – važno je samo da bude zabavno. Predstavljamo vam igre koje će garantovano popraviti raspoloženje i gostima i vama!

Top-lista video igara

Kako se bliži jesen, stižu nam i nove igre koje će polako osvajati top-liste. Ipak, sve ove igre imaju šanse da nešto urade samo dok se ne pojavi PC verzija igre Grand Theft Auto IV.

No. Igra	Platforma	Žanr
1. Soulcalibur IV	**PS3, 360**	**borilačka**
2. Space Siege	PS3, 360	akcioni RPG
3. Devil May Cry 4	PC, PS3, 360	akcija
4. Age of Conan	PC	MMORPG
5. Flatout Ultimate Carnage	PC, 360	trkačka
6. Grand Theft Auto IV	PS3, 360	akciona avantura
7. Race Driver GriD	PC, PS3, 360	trkačka
8. Mass Effect	PC, 360	RPG
9. Lego Indiana Jones	PC, PS3, 360, WII, PS2	arkadna avantura
10. Ferrari Challenge	PC, PS3, 360, PS2	trkačka

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Ivana Španović ponela sa sobom?

Prva srpska šampionka sveta u skoku udalj Ivana Španović podredila je sve sportu i treninzima, jer drugačije ne bi mogla da postiže tako velike uspehe. Ipak, Ivana ne želi da uskrati sebi normalan život, izlaske i zabavu, pa se u slobodno vreme sa drugarima upusti u poneku igru koja je relaksira.

1 Rayman (PS2)

Igrala sam ga na konzoli i mnogo je zabavan. Grafika u Raymanovom svetu je odlična, a on sam je presladak. Meni, inače, najbolje idu te "skakalice".

2 Lego Indiana Jones (PC)

Videla sam da se pojavio, ali još uvek nisam igrala. Deluje zanimljivo, a budući da baš volim filmove o James Bondu, mislim da će mi se i igra dopasti.

3 The Chronicles of Narnia (PC)

Rađena je po filmu i sadrži prelepe scene. Nije baš laka za igranje, ali na pustom ostrvu imala bih dovoljno vremena da joj se posvetim.

Surftips

Sam svoj master!

Dosta laga! Stiglo je rešenje.

Sigurno ste bar jednom poželeli da imate samo Vaš gameserver na kome ćete instalirati šta Vi hoćete i igrati sa kim Vi hoćete!
Sva do sada poznata rešenja su bila komplikovana i skupa i morali ste ili da obezbedite svoj računar koji bi hostovali kod nekog provajdera ili da iznajmite skupe platforme koje pri tom nisu optimizovane za igre. Imati performanse, a ne platiti ih astronomski je uvek bila nemoguća misija!
Sa ciljem da se dobije rešenje koje će biti i tehnički i cenovno najbolje, američka firma APPLogic je, uz pomoć IBM Blade platforme, razvila Virtual Grid Server. Ovo rešenje nudi stabilnost i kvalitet velikih klasterizovanih sistema, i okruženje i nisku cenu sličnu VPS-u, a što je još bitnije sve to je postavljeno u „lokalu", kod domaćeg provajdera, kako bi se dobile najbolje performanse (lag-free, 99,99% dostupnost itd.).
Razvijajući svoje hosting servise EUnet je nedavno podigao VGS platformu koja je gotovo idelano rešenje za privatne game servere. Vrhunse performanse i sjajna cena (mesec dana iznajmljivanja košta kao dva sata sale za basket) koje EunetVGS nudi su pravo osveženje, a ako se tome doda i ADSL uz Gaming Extra Bandwidth, vaš klan dobija idealnu platformu za svoj privatni playground! Kontakt za više informacija: www.eunet.rs

Moronske face

Uploadujete fotku osobe koju želite da skvnavite i sačekate neko vreme dok vas autori sajta ne moronizuju. Šta ćete kasnije s fotkom, vaš je izbor, a mi preoručujemo da je okačite na net. www.moronface.com

Pletenje mreže

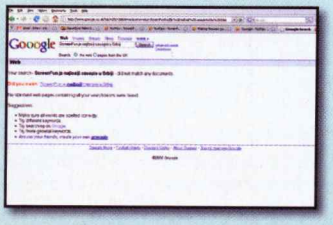
Princip ove browser igre vrlo je jednostavan. Sve što treba da uradite jeste da svog spajdermenolikog junaka odbacite što dalje na drugu stranu, a to ćete uraditi tako što ćete ispaljivati snopove mreže iz leve i desne ruke. Jednostavno i zarazno!
superigrice.com/game.php?id=131

Eksplozivna igra

Navikli smo od Japanaca na veoma čudne igre, ali ova nas je začudila najviše do sada. Elem, suština ove igre je da napravite što fascinantniju eksploziju kombinujući razne sastojke kao što su barut, gas, voda, nitro, C4 i slične zanimljive stvarčice.
dan-ball.jp/en/javagame/dust/

Gooogie

Google često zna da ispravi vašu pretragu i da pod poljem "da li ste mislili..." ponudi nešto šta on pretpostavlja da ste vi hteli da nađete. Gooogie vam nudi da napravite trik tako što će u okviru poznatog interfejsa napraviti sopsteveni predlog i tako nasmejati naivne korisnike. www.gooogie.co.uk



Tekme na netu

Propustili ste neku utakmicu ili dobru akciju? Ili možda želite ponovo da vidite neki legendarni gol? Pravo mesto za vas je fudbalski YouTube na kojem se nalaze klipovi s utakmica sa svih prvenstava, kupova, liga... Samo vam treba dobra internet konekcija
www.footytube.com

Tekst: Lazar Parić, Ivana Spasojević

Mobimania

Kompletan izbor sadržaja na mobilnom WAP sajtu
wap.melodije.net

MULTIMEDIJA · VIDEO · IGRE · MELODIJE · LINKOVI

2228

Naručivanje sa fiksnog telefona sebi ili drugima na poklon!
0900 77 88 77*

KORISNIČKI CALL CENTER:
pon - pet : 10h - 16h
011 3971 545

SMS Kontakt centar:
Pošaljite nam vaše komentare i pitanja u sms poruci KOM *vaš komentar* na 4634.
Cena 5 din+pdv.

mt:s · telenor

Melodije — MP3 • REAL AUDIO POLIFONE

HITOVI
- 6601 Madonna - Give it 2 me *HIT!*
- 6426 Lepa Brena - Uđi slobodno *NOVO!*
- 6606 Kaya - Lepa a sama *NOVO!*
- 6605 In Vivo - Tu Tu Tu *NOVO!*
- 6600 Madonna ft. J. Timberlake - 4 Minutes *NOVO!*
- 6302 Jelena Tomašević - Oro *NOVO!*
- 6298 Milica Todorović - SMS *NOVO!*
- 6299 Miloš Bojanić - Hej nek se pije *NOVO!*
- 6301 Rada Manojlović - Kako bole usne neverne
- 6303 Silvija i Nemanja - Jedini i jedina *NOVO!*
- 6304 Donna Ares - Svjedok *NOVO!*
- 2723 Boban Rajović - Pomozite mi drugovi *HIT!*
- 2724 Boban Rajović - Bata *MEGAHIT!*
- 6307 Bane Mojićević - Belo platno *NOVO!*
- 6066 Marija Šerifović - Molitva *HIT*
- 2569 Sergej Ćetković - Pogledi u tami
- 2305 Tradicionalna - Sprem te se četnici
- 2624 Madonna - Sorry
- 2673 RHCP - Dani California *HIT*
- 2571 Madonna - Hung up

ZABAVNA
- 6602 Elvir Laković Laka - Pokušaj (Eurosong 2008) *NOVO!*
- 6603 Bad Copy - Moja bivša... *NOVO!*
- 6604 BG Sindikat - Divljina *NOVO!*
- 2698 Edo Maajka - To mora da je ljubav
- 6068 Blizanci - Mambo Jumbo Serbiano
- 2601 Đogani - Jagode sa šlagom
- 2530 Đogani - Čekaj me kod kolima
- 2630 Funky G - Ponovo
- 2573 Dado Glišić - Sto bespuća
- 2529 Amadeus Band - Mesec dana
- 2385 Tijana Dapčević - Ona to zna
- 2634 Dado Glišić - Dišem al nisam živ
- 6028 Luis - Opa opa
- 2527 Trubači sa Guče - Lane moje
- 2512 Tijana Dapčević - Sve je isto...

TRADICIONALNE
- 2286 Marš na Drinu - Tradicionalna
- 2255 Tamo daleko - Tradicionalne
- 2089 Bože pravde - Himna
- 2090 Hej sloveni - Himna
- 2216 Kolo Užičko - Tradicionalna
- 2287 Moravac - Tradicionalna
- 2410 Još ne sviće rujna zora - Tradicionalna
- 2252 Makedonsko devojče - Tradicionalna

FILMSKA
- 2057 Sex i grad - Muzika iz serije *HIT*
- 2055 James Band 007 - Muzika iz filma
- 2459 TV Dnevnik
- 2568 Bolji život - Muzika iz filma
- 2049 Floyd - Muzika iz filma
- 2460 Noblice - Reklama
- 2456 Ko to tamo peva

Ako želiš melodiju pod brojem 6601 pošalji:
Za MP3 pošalji **MP 6601** u SMS poruci na 2228;
Za POLIFONU MELODIJU pošalji **P 6601** na 2228;
Za REAL AUDIO pošalji **AMR 6601** na 2228.

Efekti — MP3 • REAL AUDIO

BLESAVI ZVUCI
- 7295 Otpisani - Interpretacija Crnog Gruje
- 7202 Hip hop kokoška
- 7203 Smeh čoveka svinje
- 7196 Policijska sirena
- 7197 Lupanja vrata
- 7098 Žaba u blenderu
- 7082 Mašinica za šišanje

ZVUCI ZA SMS PORUKE
- 7205 Napokon poruka - Slatko dete
- 7299 Emergency Destruct System *EXTRA!*
- 7111 Ciga - Kume, stigla poruka, da častiš
- 7094 Slobina poruka - Poruka sa onog sveta
- 7226 Boratova poruka *MEGA HIT*
- 9038 Mafijaška poruka *HIT*
- 9013 Message, Message - Ludačka poruka
- 7076 Policijska motorola 2 - Kolega javi se!

FAZONI ZA ZVONO
- 7354 Smešna beba REMIX *NOVO!*
- 7218 Leskovačko zvono *MEGA HIT*
- 7168 Ne diraj mi telefon
- 7093 Pijani miš *EXTRA*
- 7092 E brate javi se na fontele - BGD junky
- 7088 Ciga - Kume daj da ti operem mobilni
- 9027 Techno BEBA
- 9044 Ludi hrčak

FAZONI IZ CRTANOG FILMA
- 9043 Food around the corner - Buva *EXTRA*
- 7157 Sunđer Bob - Uvodna pesmica
- 7158 Sunđer Bob - Ze je za zezanje *VRH*
- 7062 Ptica trkačica
- 7016 Ima li ludaka u tvojoj porodici?
- 7072 Hello my baby - Singing frog

FAZONI IZ FILMOVA
- 7001 Mi nismo anđeli - Ajde da se...
- 7015 Balkanski špijun - Centrala
- 7019 Maratonci - Šta to radiš kume
- 7026 Telefon 1 - Žikina dinastija
- 7025 Radovan III - Fenomenalno
- 7028 Tesna koža - Šojić na aparatu

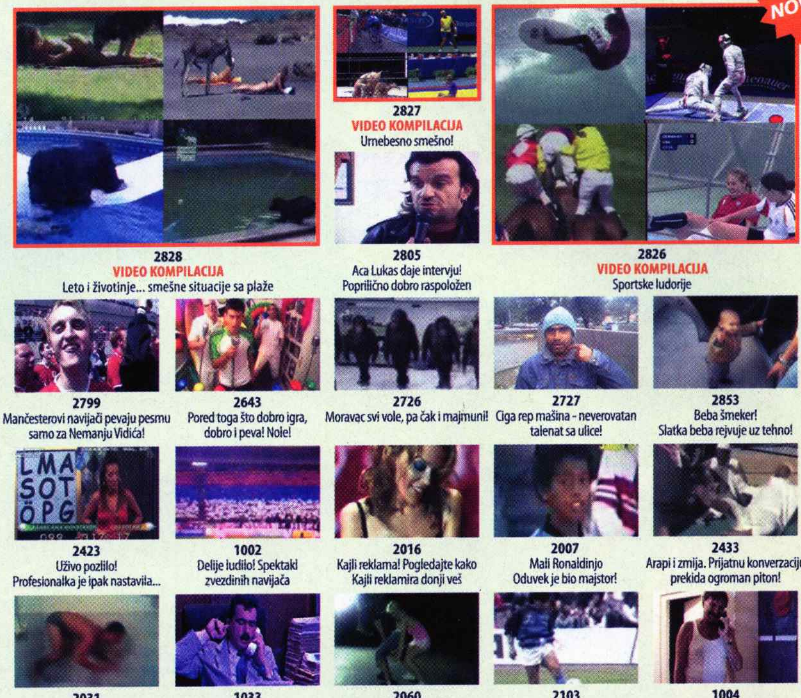
ZEZANCIJE
- 7359 Divlja šalterska službenica
- 7360 Mali iznervirani miš
- 9021 Balkanski špijun zez telefonom
- 7151 Alooooo, ne diraj mi telefon

ZVUCI ŽIVOTINJA
- 7110 Vuk zavija
- 7081 Mačka skiči
- 9002 Delfin zvono
- 9003 Slon zvono
- 9005 Majmun zvono

Za REAL AUDIO pod brojem 7025 pošalji **AMR 7025** u sms poruci na 2228.
Za MP3 pod brojem 7025 pošalji **MP 7025** u sms poruci na 2228.

VIDEO — SMEH • SPORT • VIDEO

NOVO!



2828 VIDEO KOMPILACIJA — Leto i životinje... smešne situacije sa plaže
2827 VIDEO KOMPILACIJA — Urnebesno smešno!
2805 Aca Lukas daje intervju! Poprilično dobro raspoložen
2826 VIDEO KOMPILACIJA — Sportske ludorije
2799 Mančesterovi navijači pevaju pesmu samo za Nemanju Vidića!
2643 Pored toga što dobro igra, dobro i peva! Nole!
2726 Moravac svi vole, pa čak i majmuni!
2727 Ciga rep mašina - neverovatan talenat sa ulice!
2853 Beba šmeker! Slatka beba rejvuje uz tehno!
2423 Uživo pozlilo! Profesionalka je ipak nastavila...
1002 Delije ludilo! Spektakl zvezdinih navijača
2016 Kajli reklama! Pogledajte kako Kajli reklamira donji veš
2007 Mali Ronaldinjo Oduvek je bio majstor!
2433 Arapi i zmija. Prijatnu konverzaciju prekida ogroman piton!
2031 Skok u kadu! Ne pokušavajte kod kuće!
1033 Alo Đole i nezaboravni Šojić!
2060 Glupa klinka vratolomiju završava direkt glavom u zemlju!
2103 Maradona! Veselo, opušteno, majstorski, zagrevanje
1004 Her Žika Pavlović! Legendarno javljanje na telefon.

Za VIDEO KLIP pod brojem 2828 pošalji **V 2828** u sms poruci na 2228.

TEME ZA MOBILNI

1006 · 1005 · 1003

Za TEMU pod brojem 1006 pošalji **TM 1006** u sms poruci na 2228.

NOVO!

sms :-)start

100.000 ČLANOVA

Najpopularniji SMS chat u Srbiji

:: S@VrŠeNo Z@ DeVoJkE :)
Mogu da te startuju samo osobe koje tačno odgovore na tvoja pitanja

:: IdE@LnO Za MuŠk@RcE ;)
Možeš videti fotografije devojaka pre startovanja

:: FoTo PrEtR@ŽiV@NjE :0
Za foto pretraživanje koristite komandu F

1NA1 SMS DOPISIVANJE

Pošalji **S BRAVO** na 5335

Cena poruke samo 6 din + pdv!

JAVA IGRE — IGRE I APLIKACIJE

WALL • E — Animirani robot iz HIT filma stiže na tvoj mobilni! Skači, skupi, baci... i uživaj! **2570** NOVO!

RAFAEL NADAL TENIS — Vladajte terenom u ulozi Rafe na svim aktuelnim turnirima! **2412** HIT!

JUICE TRKE 2 u 1 — 2 super hita u jednoj igrici! **2419** NOVO! IGRA 2 U 1! SPECIJALNA LETNJA PONUDA!

2401 · 2402 · 2414 · 2404 · 2413 · 2418 · 2407 · 2408 · 2409 · 2410
2400 · 2057 · 2043 · 2056 · 2411 · 2417 · 2361 · 2406

Za IGRU pod brojem 2412 pošalji **JAVA 2412** u sms poruci na 2228.

KOLOR SLIKE — POZADINE ZA MOBILNI

6024 · 2530 · 6026 · 6028 · 3933 · 3547 · 3567
3867 · 3932 · 3541 · 3557 · 3500
2475 · 2482 · 2599 · 3866 · 3685 · 2598 · 3895 · 3446 · 3555
3444 · 3445 · 3473 · 2559 · 3869 · 3868 · 3686 · 3478 · 3447

Za KOLOR SLIKU pod brojem 6024 pošalji **SL 6024** u sms poruci na 2228.

MTS: Polifone i real audio melodije, kolor slike i animacije se naplaćuju 60 din+pdv; Video i Teme 75 din+pdv; MP3 90 din+pdv; JAVA 150 din+pdv. Za podešavanje GPRS-a pozovite 789.
U zavisnosti od modela mobilnog telefona može se dogoditi da pojedini servisi i/ili sadržaji ne rade. U tim slučajevima Mobimania neće biti odgovorna.
Telenor: Cena slanja sms poruke je 60 din+pdv za sve sadržaje. JAVA sadržaji se dodatno tarifiraju sa 150 din+pdv prilikom preuzimanja. Za podešavanje GPRS-a pozovite 9863.
Korišćenjem ovih usluga prihvatate da budete povremeno obaveštavani o novim uslugama. Za proveru da li tvoj telefon podržava JAVA igre poseti wap.melodije.net/isprobaj.

* Tarifiranje 0900:
30 DIN poziv + PDV
40 DIN minut + PDV

lmg mobile business solutions

GMC vam poklanja PlayStation 2

Distributer PlayStation programa za Srbiju GMC iz Novog Sada (www.gmc-yu.co.yu) poklanja vam PlayStation 2 konzolu!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 4357 pošaljete SMS sa svojim odgovorom ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ps2. Na kraju SMS-a dodajte svoje ime, prezime i adresu.
SMS može da izgleda ovako:
sfun ps2 a, sfun ps2 b ili sfun ps2 c Plejko Stejnšnović, Sonijeva 677, Japan
Cena SMS-a za sve mreže je ista i iznosi 20 dinara.

Šta je to DualShock?

a) čarape sa dva sloja
b) WC papir sa dva sloja
c) kontroler sa forcefeedbackom

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: b (2004)
Aleksandar Lučić, Sevojno (0642001xxx)

Osvojite Sony PSP

Još jedna prilika da osvojite ovu simpatičnu spravicu

GMC-YU (www.gmc-yu.co.yu), poklanja vam Sony PlayStation Portable Slim konzolu! Sve što treba da uradite jeste da na broj 4357 pošaljete SMS sa odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun psp. Na kraju, dodajte svoje ime, prezime i adresu. Primer pravilnog SMS-a: sfun psp b Porta Bilnić, Konzolaška 22, Plejlend
Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV

Koliko PSP konzola je prodato do sada širom sveta?
a) oko 3 miliona
b) oko 37 miliona
c) oko 370 miliona

WIN!

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: a (Memory Stick Duo) Mikloš Arpadfi, Subotica (0642170xxx)

Ovako deca u Srbiji igraju Guitar Hero!
(Branislav Avramov, Guitar Hero 3)

ScreenFunShot

Osvojite pretplatu na ScreenFun

Zanimljive screenshotove iz igara pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno sa komentarom i osvojite tromesečnu pretplatu na Bravo ScreenFun! Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (konsultujte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

BRAVO SCREENFUN No. 41 – 9/08 • Po licenci: HEINRICH BAUER ZEITSCHRIFTEN VERLAG KG Charles-de-Gaulle-Straße 8, D-81737 München

Osnivač-izdavač: NID "Color Media International" d.o.o.
Adresa redakcije: Radnička 30a, 21000 Novi Sad
Tel. 021/489-71-00
Fax: 021/489-71-26
E-mail: bravoscreenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik:
Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir Dolapčev

PRODUKCIONI TIM
Šef produkcije: Aleksandra Prusina (aleksandra.prusina@color.rs)
Art direktor: Aleksandar Ružičić (aleksandar.ruzicic@color.rs)
Redaktor: Dragana Prodanović (dragana.prodanovic@color.rs)

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Valentina Arambašić (valentina.arambasic@color.rs)
Obrada fotografija: Nenad Lazić (nenad.lazic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Ištvan Dević (istvan.devic@color.rs)
Snežana Matić (snezana.matic@color.rs)
Nataša Nikolić (natasa.nikolic@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 360 din., godišnja 720 din.
Telefon: 021/641-44-01
E-mail: pretplata@color.rs

COLOR MEDIA INTERNATIONAL
Direktor: Milan Šobot (milan.sobot@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Advertising direktor: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Direktor produkcije: Bojan Vulin (bojan.vulin@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
PR menadžer: Milica Milić (milica.milic@color.rs)

"Color Media International" je članica:
COLOR PRESS GROUP

ADVERTISING
Advertising menadžer izdanja:
Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)

Novi Sad
Adresa marketinga: Bulevar oslobođenja 30a
Tel./fax: 021/446-011; 446-012; 446-013

Beograd
Adresa marketinga: Ljubostinjska 2
Tel. 011/3-810-810
Fax: 011/3-810-888

Marketing producenti:
Rajko Adamović (rajko.adamovic@color.rs)
Dušan Zoroe (dusan.zoroe@color.rs)
Lea Imeri (lea.imeri@color.rs)

COLOR PRINT
Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa:Surčinski put 1N, 11070 Novi Beograd
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
681.32 : 794
BRAVO screen fun / urednik Igor Conić. – 2005, 1– . – Novi Sad : Color Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Čalić
Tel. 081/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print"d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006 Nacionalna biblioteka Sarajeva issn: 1840-1961

MAKEDONIJA
Uvoznik i distributer: "Svet Press" dooel
Adresa: Debarca 3, 10000 Skoplje
Direktor: Kolja Miladinov
Tel./fax: 02/322-30-64
e mail: svet@colormedia.com.mk

Kompanija COLOR PRESS GROUP i redakcija Bravo ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja Bravo ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija Bravo ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GROUP izdaje magazine: Lepota i zdravlje, L'Officiel, CKM, JOY, Moja kosa, Svet, Bravo, Bravo Girl, Moja beba, Brava Casa, Auto Start, Alan Ford, Tina, Beauty Expert, Moje Dete, Bravo ScreenFun, Bratz, Hello, TV Novele, Astro, Lekovito bilje, Sfinga, Skandi svet, Moja tajna, Moja romansa, Junior i mnoge druge

COLOR PRESS GROUP je član:
FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

Generalni distributer: videotop info@videotop.si

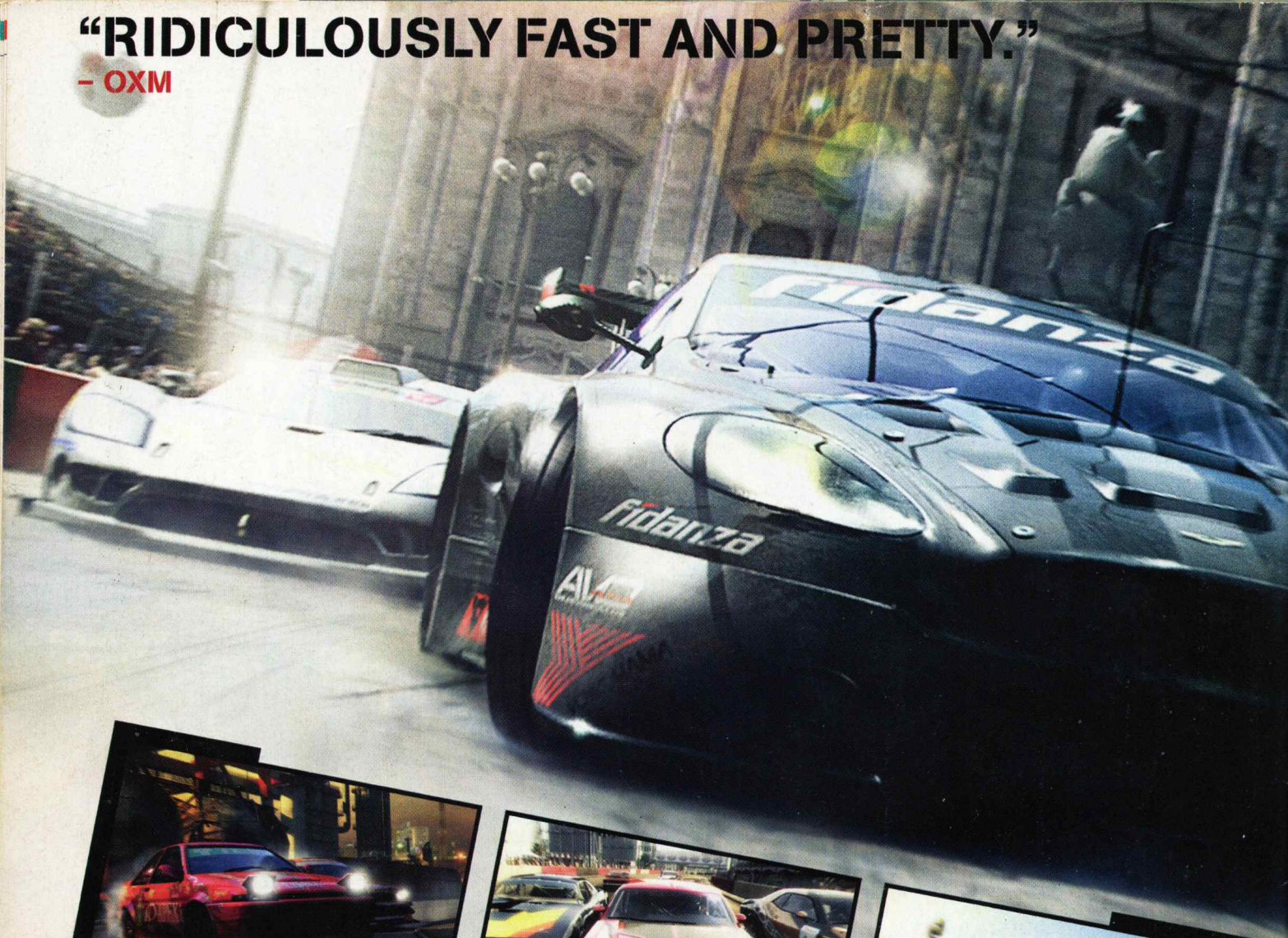
Prodaja: GMC www.gmc-yu.co.yu

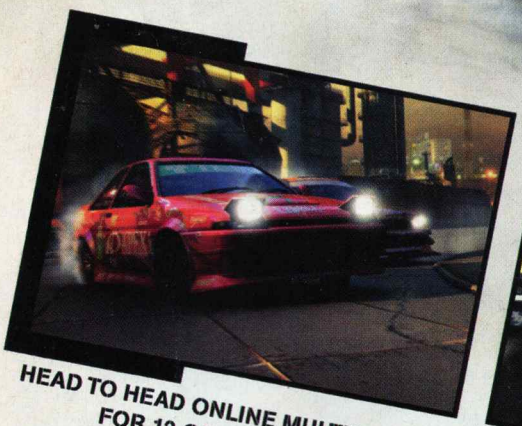
Vicarious Visions · BUDCAT · Gibson · redoctane · ACTIVISION

12 · PlayStation 2 · PLAYSTATION 3 · XBOX 360 LIVE · Wii

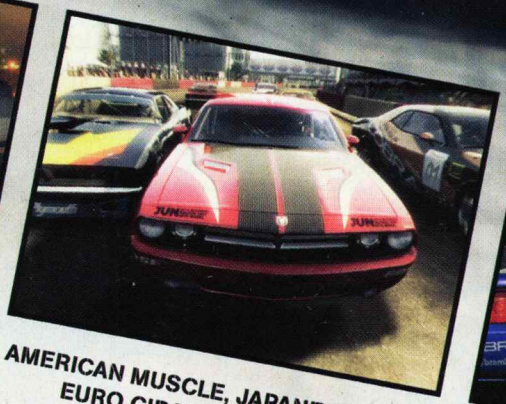
Guitar Hero: Aerosmith © 2007 Activision Publishing, Inc. Guitar Hero, Activision, and RedOctane are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. The Aerosmith name and wings logo are trademarks of Raq Doll Merchandising, Inc. All Aerosmith trademarks and related rights have been provided pursuant to a license from Raq Doll Merchandising, Inc. Covered by one or more of the following patents: U.S. Patent Nos. 5,739,457, 6,018,121, 6,225,547, 6,347,998, 6,369,313, 6,390,923, 6,425,822, 6,645,067 and 6,835,887; patents pending. The Guitar Hero controller shapes are trademarks of Gibson Guitar Corp. All Gibson marks, logos, trade dress, guitar models, controller shapes, and related rights provided pursuant to exclusive license from Gibson Guitar Corp. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "2" "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

"RIDICULOUSLY FAST AND PRETTY."
– OXM

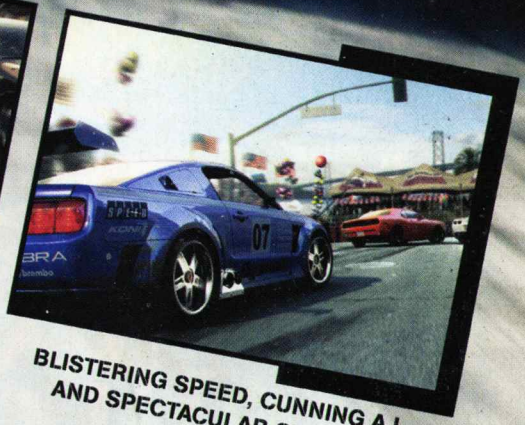




HEAD TO HEAD ONLINE MULTIPLAYER FOR 12 COMPETITORS



AMERICAN MUSCLE, JAPANESE DRIFT, EURO CIRCUITS AND MORE



BLISTERING SPEED, CUNNING A.I., AND SPECTACULAR CRASHES

GRID™

THIS IS RACING
OUT NOW

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Visit www.esrb.org for rating information

XBOX 360. LIVE
Games for Windows
PLAYSTATION 3
NINTENDO DS.
nintendo Wi-Fi connection
codemasters™

© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "GRID"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. NINTENDO DS GAME Developed by Firebrand Games Limited. Published by Codemasters. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NINTENDO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

extreme cc
Extreme CC je autorizovani Codemasters distributer · tel: +381 11 3809-143, 3809-144, 3809-130, 3809-230 www.extremecc.co.yu